コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可　昭和62年5月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻5号通巻31号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1987 MAY 5　360円

特集1
冒険遊戯（アドベンチャー）がうんとこしょっ！
マンハッタン・レクイエム／ザ・マン・アイ・ラブ／新玉取物語／うる星やつら●アドベンチャー対談●堀井雄二VS.鈴木理香（リバーヒルソフト）

◎特別企画
セガマークIIIお買い得ゲーム虎の巻

特集2
春らんまん!!セガレポート
ロッキー／スケバン刑事II／Dr.KILLのマルチターゲット

ファミん子塾
さんまの名探偵
アルゴスの戦士ほか

緊急レポート
ファミリージョッキー

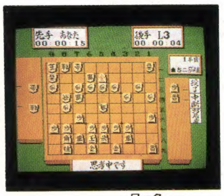
徹底研究
地球防衛軍

ビデオゲーム・ラボ
●AOUショーレポート
妖怪道中記／ラスタンサーガ／スーパーピエロ

SETA

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中央町2-8-8
お問い合せ、03(791)0938

森田将棋は、史上最強です。だから、なかなか勝てません。しかし、負けるたびに上達してゆくのも、勝負の世界の王道のひとつ。負ける。未熟さを知る。深く反省(トーフのカドに頭をぶつける程度で充分)する。最強の相手に立ち向かっていると、当然のことながら実力が、つきます。



●対局…先手と後手、相手の強さ、を自由に選んで対局がおこなえます。●再現…対局の反省、詰め将棋の解答を見るために、それまでの棋譜を保存、再現できます。●盤面…対局(二枚おちなど)や、詰め将棋のために自由に盤面を作れます。●詰め…コンピュータに詰め将棋を解読させることができます。

●初のメガロムW(ワープ)ラムバックアップ。●16ビット版の市販ソフトより強い。

「森田将棋」

- 社団法人日本将棋連盟認定 総合棋力2級
- ファミリー コンピュータTM用カセット/**4月14日**発売/標準小売価格¥5,500
- 初心者の方には、本将棋 内藤九段将棋秘伝/標準小売価格¥4,500

※ ファミリー コンピュータ TMは任天堂の商標です

PC-9800
新登場

ARTDINK

遊びが手ごわい

本格的鉄道シミュレーションゲーム

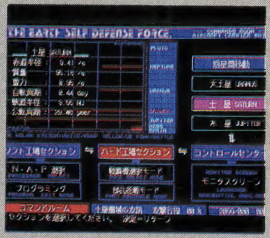
A列車で行こう98

A列車で行こう98

対応機種　PC9801／E／F／M／VF／VM／U／UV／VM21／VX
※　PC9801／E／F／Uには増設RAMボードが必要です。(要256KB)
※　PC9801／Eには漢字ROMボードが必要です。
メディア　5"2DD／5"2HD／3.5"2DD／3.5"2HD　¥9,500

本格的鉄道シミュレーションゲーム
A列車で行こう
☆PC8801・mkII・mkIISR／FR／MR／TR／FH／MH
■5"2D　¥7,800
☆FM-7／NEW 7／77／77AV／AV20・40
■5"2D／3.5"2D　¥7,800　T　¥6,800
☆X1 turbo／II／III
■5"2D　¥7,800

本格的SFシミュレーションゲーム
地球防衛軍
☆PC9801 E／F／M／VF／VM／UV／VX
※E・Fには増設メモリーが必要です。(要256KB)
※Eには漢字ROMボードが必要です。
※PC9801及びPC9801Uでは作動いたしません。
■5"2DD／5"2HD／3.5"2HD　¥9,500



ARTDINK
株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541
お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて　(送料サービス)

CONTENTS

77 **ビデオゲーム・ラボ**
AOUショーレポート/ラスタンサーガ/妖怪道中記/魂斗羅/ワンダーモモ/スーパーピエロ/サイコ・ソルジャー

特別企画　セガマークIIIお買い得ゲーム虎の巻

93 びーぷるランド　読者が作るページだよ〜ん

101 徹底研究　**地球防衛軍**

106 **ファミん子塾**
さんまの名探偵/アルゴスの戦士/魔界島

120 サウンドクラブ〈9〉
ゼルダの伝説/リンクの冒険　文●冨田 丈

122 ㊥のビタミンD　第10回　野外でTVゲームを　文●氷水芋吉

124 ゲームジョッキー
ドラゴンクエストII vsエスパードリーム & パズルゲームAWARI

129 続・RPG幻想事典
第5回　中国のモンスター　文●我流子

134 パイナップル通信　やっぱりAMIGA　文●桃園隆夫

136 次号予告/GAME OVER

137 **SOFT JUNGLE** ソフトジャングル
最新ソフト情報満載

138 ◆ベストヒット21——いま、オモシロざかりっ!

140 ◆おもしろソフト情報局
大戦略II/魔界復活/ファンタジーII/ラプラスの魔/エルスリード/デスフォース/ブレインズ

151 ◆MSXの新作だよ〜!!
火の鳥/VAXOL/ロボレス2001/ア・ナ・ザ/うっでぃぽこ/ホールインワン・スペシャル

156 ◆デビューあべにゅう　今月登場ソフト一覧

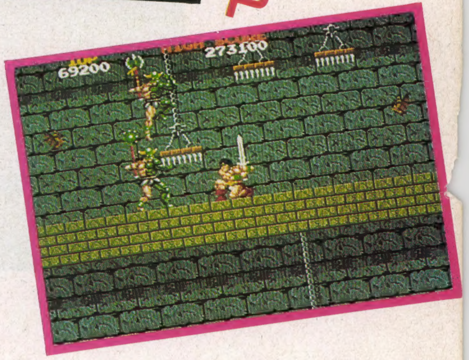
160 ◆最新ファミコンゲームお買い得情報
テレホビーニュース/テレホビーゲームTOPチャート

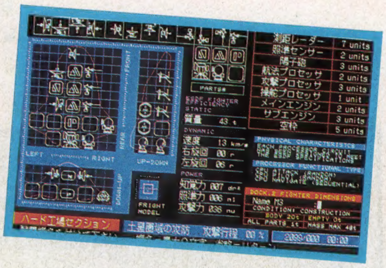
165 読者プレゼント

春うらら

隣りもBEEP

読む人ぞ





Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1987

5 May

14 緊急レポート
ファミリージョッキー●ファミリーコンピュータ

16 特集1
冒険遊戯(アドベンチャー)がうんとこしょっ!

18 ●そして今、アドベンチャーは新たな過渡期に入った!?

20 ●超新作を巻きこんで冒険嵐(ハリケーン)上陸!
新玉取物語/原宿殺人事件/うる星やつら/マンハッタン・レクイエム/デウリング/ガルフォース/ザ・マン・アイ・ラブ

33 ●㊒のビタミンADV

34 ●衝撃のAIDS検査

38 ●読者とソフトハウスを結ぶ特設糸電話・つんつく生中継

42 ●ゆるり、のっそりアドベンチャーゲーム対談
堀井雄二(アーマープロダクツ)vs 鈴木理香(リバーヒルソフト)

46 ●USAアドベンチャーゲームの新たな展開
シェラ・オン・ライン社長ケン・ウィリアムズに聞く

48 ●ペーパーアドベンチャー とっとと王冠探し出せ!!

52 ビー・プレス エクスターナルズ〈3〉 文●阿木二百

54 短期集中連載 イラスト・文●氷水芋吉
格子カイラスト研究所/第2回:外字作成のノウハウ

57 特集2
春らんまん!! セガレポート
ロッキー/スケバン刑事II/ウッディポップ/スーパーワンダーボーイ/セガ・アンケート/Dr.KILLのマルチターゲット

72 TINYANのTHE悪人〈番外編〉あと1秒

74 ほかほか瓦版インフォメーション

●COVER ILLUST
上野よしみ
●COVER DESIGN
亀海昌次
●LAYOUT
花本浩一/持田哲/西脇深雪/勝俣正希/田中正義/頼秀好/イースリープロダクション/スタークロック/クリエイティブ・コンセプト/スタジオ・レベック
●ILLUST
上野よしみ/鏡　泰裕/昆野弘子/佐藤敏巳/沢田としき/とよたかずひこ/Nikov/長谷川泰男/みうらじゅん/村田おさむ/山本護
●PHOTO
杉山和美/片桐　聡/小阪和則/蒲生晴夫/駒井啓二

●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上、個人で使用する以外無断で複製することを禁じられています。

日本ソフトバンク

●アクション・ゲームはテレネット●
夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス
AV時代の幕開け。
すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
オーディオ ビジュアル
今、日本テレネットはAV宣言。
PC-98シリーズ新発売!
優子はごくありふれた、普通の女子高生。
ところがある日、ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって
"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、
運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」と
その手下「ヴォーグ」達が、
次元を超えて襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が
戦士として選ばれたのか。
5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは?
4人の魔王とは?
答えを求めて、戦いが始まる。
フルグラフィック・アニメーション!
※MSX版にはアニメーション・シーンはありません。
ビッグ・キャラクター!
広大なマップ!
新発売!!
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●XI/C/ターボシリーズ
●FM77AV専用
●PC-9801シリーズ
各¥7,800(ディスク2枚組、2HDは1枚)
● MSX メガROM¥6,800
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159
資料請求券 Beep 5月号

デジタル・デビル物語（ストーリー）
女神転生

新・多重構造ゲーム、誕生！

障層構造を持つマップ構成。ゲームするたびに新しいストーリー展開。論理的思考による攻撃をしかける敵キャラクター。アクション・ゲームの新しい形、テレネットから。

主人公、中島朱実

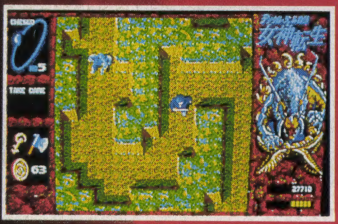
敵となる、魔界に住む異形の者たち

魔界、急接近！

デジタル・デビル"ロキ"に連れ去られた恋人、
白鷺弓子を救うため魔界へ侵入する主人公、中島朱実。
表と裏、善と悪。
対をなすふたつの世界に広がる迷宮を舞台に、
魔族との壮絶な戦いが始まる。
ロールプレイング・ゲームと
アドベンチャー・ゲームの要素を
ふんだんに盛り込んだ、
全く新しいAVアクション・ゲーム！
アクション・ゲームを変えるのは、
やっぱり日本テレネット！

- 独自の思考パターンと連係プレイによる攻撃を仕掛ける敵キャラクターたち！
- 3D階層構造と、対照的な表裏の世界を持つステージ構成！
- 迷路状の魔宮に隠された数々のアイテムと謎！
- テレネットならではのアニメーションによる演出効果！
- アイテムの新しいとらえ方、頭脳・知能プレイに挑戦！

イエッツラー界II



イエッツラー界I

画面写真は、PC-8801mkIISRによる開発中のもので、仕様は予告なく変更されることがあります

古文の教師小原は、女を要求するデジタル・デビル"ロギ"に捧げられ、やがて魔人と化した……

6月中旬発売予定

PC-8801mkIISR/FR/MR/TR（5"2D 2枚組）　¥7,800
FM77AV（3.5"2DD 2枚組）　¥7,800
X1/C/ターボシリーズ（5"2D 2枚組）　¥7,800
PC-9801シリーズ（5"2HDは1枚、2DDは2枚、3.5"2DDは2枚）　¥7,800
（256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要）
MSX MEGA ROM　¥6,800

原作：西谷史　アニメージュ文庫（徳間書店刊）「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」
©西谷史・徳間書店・ムービック・シップス　COMPUTER PROGRAM ©1987日本テレネット　開発協力：株アトラス

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 ※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkII SRによるものです。 ※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
MSXは、アスキーの商標です。　MEGA ROMマークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

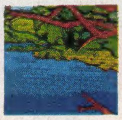
実在の遺跡が舞台のRPG風味AVGだ!!

さぁて、今月もオジさんの遺跡ガイドが始まるゾ。さりげなーくゲームのヒントも入ってたりするから(オジさんは優しーだろ?)、スミからスミまで、見逃すなよ/

別名、ククルカン神殿とも呼ばれるカスティーリョは、ぜーんぜん派手じゃぁないけど、城っつー意味があるんだゼ。地味だからといってバカにしちゃぁいかんよ。

さて、奥へと進むと、ご覧の通りのいきどまりだ。壁の穴が、なにやら意味シンですナ。この壁の向こうには何かあるゾっと、思っちゃうわけだ、これが/　はっきりいってスンゴイからね、この中は……。(こなきゃソンだゼ)

巻き貝という意味のここカラコルは、その当時、天文台として使われていたらしい。壁にある窓から、肉眼で観測をしてたってんだから、昔の人はそーと一目が良かったんだろーナ。まぁ、目が悪かろーとも、窓の外は見とくにこしたこたぁーない。キミは、この窓から一筋の光を見い出すことができるか!?(っと、カッコつけたりもする)



名は体を表わすってなもんで、とにかくキレーに澄みきっている、聖なる泉。伝説によると、宝石や貴重品の他、美しい乙女までもが、ここに住む雨の神に捧げられていたとされているのダ。もったいねー/
オジさんもほしーぜ、キレーな女のこ。(誰か紹介しておくれよォー)
水がキレーだとなにかと洗いたくなるのが人情。キタナイのは女の子にウケが悪いから、気をつけろよ/

日本ファルコム(株)　〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

Nintendo®

ファミリー コンピュータ™

GOLF

ゴルフトーナメント

ディスクファクス設置店で応募しよう

JAPAN ジャパン コース

開催期間
昭和62年 2月21日(土)→5月10日(日)

●FSC-GFJE ●2月21日発売 ●希望小売価格3,500円 ●青いカードは他のゲームに書き換えられます。●ディスクライターでの黄色いカードへの書き換えは、できません。
●ディスクファクス設置店につきましては、パンフレットをご覧ください。

第2回ゴルフトーナメント開催予定…USコース開催期間:昭和62年5月30日(土)〜8月16日(日)

5,100名様にゴールデンディスクカード(オリジナルゴルフコース入り)が当たる

●ディスクライターで他のゲームにも書き換え可能

1〜100位	全員(入賞記念盾も、もらえるよ。)
101〜500位	全員
501〜3,000位	抽選で1,000名に当たる
3,001〜10,000位	抽選で1,000名に当たる
10,001位以下	抽選で2,000名に当たる
ラッキーナンバー賞	順位の末尾が2と6の方から抽選で600名に当たる

青いカードで応募してネ!!

応募は無料です

夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541−6113
東京支店(03)254−1781　大阪支店(06)245−4155　名古屋営業所(052)571−2506　札幌営業所(011)621−0513　岡山営業所(0862)52−1821

Romancia
ロマンシア
ロマンチック・ミステリー
ロマンシア物語
それは、伝説とも言えるほど遠い昔。
見渡すかぎり、美しく緑に光り輝く王国、
ロマンシア──。
(前号のあらすじ)
平和だったロマンシアのセリナ姫が、隣国のアゾルバに連れ去られてしまった……。
ロマンシア王国とアゾルバ王国を囲む"冒険の森"に迷い込んだ、ファン＝フレディ王子は、見聞を広めるために各国を旅している途中でした。そして王子は、運命のようにこのロマンシアへたどり着いたのです。
すがるような思いで、ファネッサ国王は、王子に事件のすべてを打ち明けました。話を聞いた王子は、必ず姫を助けることを約束し、街へと向かいました。
街では、難病が流行り、井戸の水は濁り、人々の心はすさんでいます。初めは口を閉ざしていた人々も、困っている人みんなに救いの手をさしのべる王子に、少しづつ心を開いていきました。
人々から情報を得、アゾルバへ向かう途中、王子は仙人に導かれ、神々より不思議な力を授かりました。
そして今、王子の旅は始まるのです。(つづく)
好評発売
対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR FR MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800
Falcom
日本ファルコム株式会社
緊急発売!
PC-8801/mkII (5インチ2D)…¥6,800
X1シリーズ (テープ)…¥5,800
ファルコムのスタッフになれるチャンス!
●プログラマー (マシン語でプログラムが組める人)
●音楽担当 (作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人)
SST
日本ファルコム(株) 〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

HAL Laboratory
頭と、手に、汗します。
Sweat Come From Head & Hand.
ほとばしる熱気、弾ける脳細胞。
すべてがケタはずれて、興奮もの。
渋め好きのキミに贈る、これぞHALからの正調ゲームソフトである。
近日発売
ずっコけ やじきた隠密道中
笑ってしまう、笑ってしまう、やじきたがくりひろげる隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためにずっこけやじきたは、大名の悪事露顕に大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。さて、君のインスピレーションで、町を守ことができるだろうか?
HM-026
MSX2
定価
¥5,600
ホール・イン・ワン スペシャル
ゴルフって体だけのスポーツ?NO!ゴルフは、左耳と右耳のあいだでやるスポーツだね。距離は、風向きは、球筋は、芝目は。イメージどうりのショットでグリーンを捕えた喜びは、もう言葉ではいいつくせない。じっくりラウンドする(ストロークプレイ)、強敵との対戦(マッチプレイ)、ライバルたちとの緊迫戦(トーナメントプレイ)。どれを選ぶかは君しだいだ。挑戦的なコースレイアウト、目をみはる鮮かな風景。ゴルフにチャレンジしたい君に、さあプレイスタート!
HOLE in ONE SPECIAL
HM-022
MSX2
定価
¥5,600
メインRAM64K/VRAM128K
好評発売中
迷宮神話
HM-023 定価5,600円
MSX2
ブルとマイティー危機一髪
HM-024 定価5,600円
MSX
機動惑星スティルス
HM-025 定価5,600円
MSX
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

PONYCA

FANTASY ZONE

想像を超えたグラフィックス。
奇想天外のラスト・シーン。
待望のMSX版"ファンタジー・ゾーン"。
人気急上昇中!!

とうとうMSX版に移植。あのヒット・ゲーム"ファンタジー・ゾーン"がMSXゲーム界にデビュー。ゲーム・センターでも大人気だから、待ちに待ったファンも多いことだろう。
とにかくファンタスティック!!美しくも不可思議な世界に思わず見入ってしまう。しかもこんな世界にぴったりの個性的なキャラが次々と現われる。
そのうえシューティングというジャンルを超えたゲーム内容。待ち受ける奇想天外のラスト・シーン。もう"ファンタジー・ゾーン"は君をとらえて離さない。

私は反射神経が鈍い方なのでゲームは上手く出来ませんが、画面がとてもファンタスティックなので夢中になってます。
歌手 斉藤由貴

弾も見えないほどの激しい攻撃、いつ出現したのかわからないほどの速いアタックに思わず泣かされた。ファンタジーゾーンはまだまだ奥が深い。
ゲーム評論家 山下 章

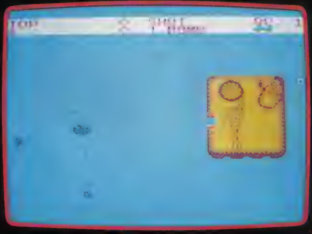
グラフィックはセガ版に比べて明るく、ヌケがよくなったように思います。ゲーム自体は申し分なくメルヘンチックで面白い!楽しんでます。
日本将棋連盟棋士 神吉宏充

MSX用でここまでキレイにグラフィックスを移植できたのには驚きました。ゲームバランスもよく、十分楽しめるソフトだと思います。
セガ・TOY事業部 小川智章

大好評発売中!
MEGA ROM MSX
R55X5812 ¥5,500
(16KB以上のRAMで作動します)
■解説書付 ©SEGA
MSXは、アスキーの商標です。

ここではお金をセッセとためて、ショップで買いものしよう。

いろんな武器があるが、まずはターボエンジンを買ってパワーアップだ。



でたな、きりかぶのおばけスタンパロン!こいつをやっつけてラウンド2へ。

ここは火の惑星タバスコーダ。ツインボムで基地を破壊しよう。

株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-221-3161

DRAGONRIDERS OF PERN
パーンの竜騎士

SFファンタジーブックゲーム

●A5判変形
定価2,000円

好評発売中

「ACE of ACES リヒトホーフェン」と同じ形式のシミュレーションゲーム。空飛ぶ竜を操る騎士たちが，惑星パーンの住民を外敵スレッド（糸胞）から守るという，SFファンタジーの世界をゲーム化したものである。
米国でベストセラーとなったA・マキャフリーの小説「ドラゴンシリーズ（パーンの竜騎士シリーズとして早川文庫より刊行中)」に基づく内容となっており，SFファンタジーファンにとっても貴重なコレクターアイテムである。

LOST WORLDS™
失われた世界

2点以上選んで闘い合うコンバット・ゲームブック。
組み合わせも選び方もさらに充実。

アドベンチャーコンバットゲーム
シリーズ❶〜⓯＋オプション・レッドマジックカード

※❶, ❻, ❽は品切れ

各巻／A5変形
定価680円

NOVA

WWI.エア・コンバットゲーム

●シリーズ①
定価3,500円

好評発売中

エース・オブ・エーシーズは，まったく新しいシステムによる第1次大戦のフライト・シミュレーション・ゲームだ。ページいっぱいに描かれたイラスト(合成写真)は，実際にコックピットに座り敵機と一戦を交えているかのような，リアルでスリリングな感覚を味わわせてくれる。
また，このシステムは簡単な初級ゲームから，興奮のるつぼと化す上級ゲームまで柔軟に対応しており，初心者でもマニアでも存分にゲームを楽しむことができる。
さあ，エース(撃墜王)の座を獲得するための5回の勝利に挑戦してみよう！

日本ソフトバンク出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

好評発売中!!

RPG幻想事典

早川浩／著

●A5判●1,500円

ファンタジーRPGファンのための、
読んで楽しむ事典。

RPGは、いかに早くゲームを終わらせるかではなく、その進行過程を楽しむゲームです。
本書は、RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの特徴・由来などを紹介しながら、より深くRPGのおもしろさを味わってもらおうというものです。
また付録としてかんたんなボードゲームを付けましたので、コンピュータRPGファンにも、ボードRPGファンにも十分楽しめるはずです。
本書でRPGの世界を存分に楽しんでください。

RPGのイメージを広げる

●コンピュータRPGとボードRPGの間●ファンタジーの背景を読む●神話はRPGの源泉である●キャラクターの特徴を掴む●迷路の歩き方講座●魔法マニュアル●マジックアイテムの魅力●武器・防具マニュアル●モンスターマニュアル

付録
ボード版RPGを遊ぶ
オリジナルゲーム［アルビオン］

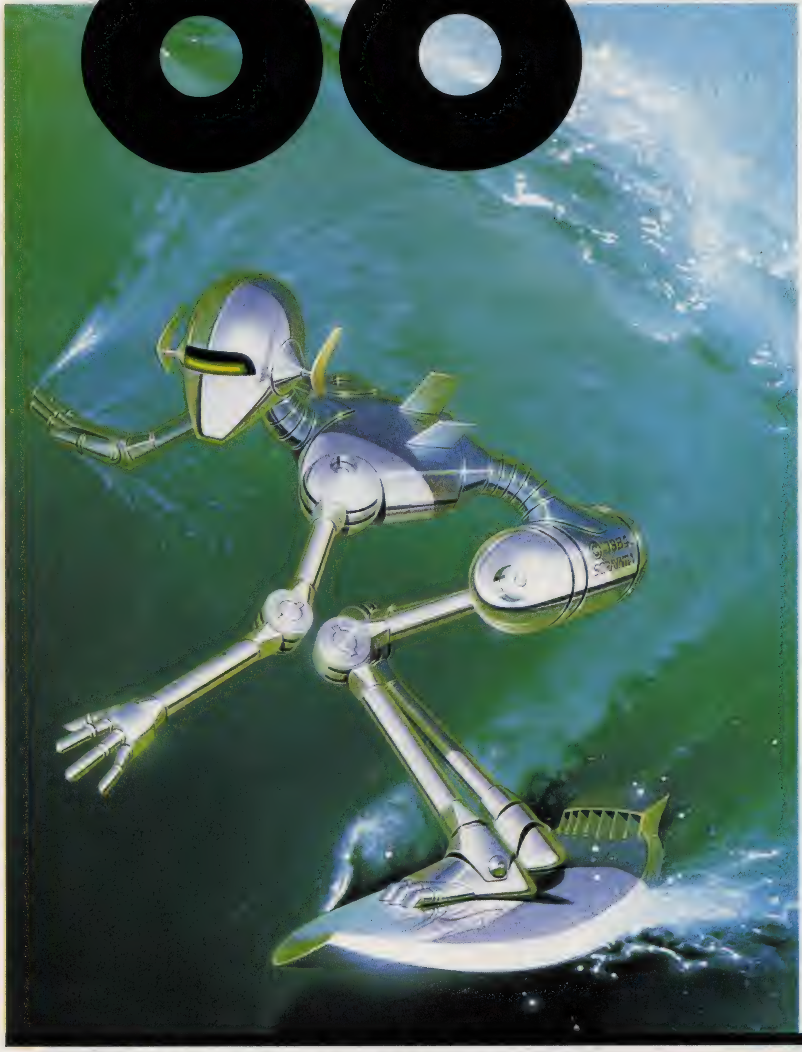
●イラスト全338点●モンスター総数187点●武器総数70点●魔法総数43点

日本ソフトバンク出版事業部 〒102東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル ☎03-261-4095

PC-8800シリーズ・ユーザーのための パソコン少年情報マガジン

ジュニア・オー・ピーシー
Jr. Oh!PC **88マガジン**

NO.2



◆やっぱり GAME!

これからすぐデビューするゲームから，あと少しお楽しみのゲームまで，どこよりも速い最新ゲーム情報，さらに人気ゲーム"うっでい・ぽこ"の攻略法をマンガで紹介など，新感覚のゲーム情報を大公開!

特報
これがうわさの16ビットマシン
PC-88VA

★マシン語入門講座・BASICをマスターしたら，マシン語の世界へBASICのようにマシン語ができたら—マシン語を基礎から解説した新しい入門記事。

★ワープロのおもしろ活用法，データベースパソコン通信，さらに，勉強を楽しくさせてくれる学習ソフト。パソコンをめいっぱい活用するためのノウハウを紹介。

●パソコン・コミック

パソコン少年が大活躍する痛快コミック2本

★パソコンアドベンチャー
RC(ラジコン)ファイター
夢丸

★BASICコミック
パソコン少年探偵団
しもやまこお

けっさくプログラムリスト集
本格ゲームから，ラジコン用データベースまで

ホビーボーイカタログ
カメラ，自転車，工作……，ホビーボーイのための，おもしろグッズカタログだ!!

特集
The ロボット

ロボットとぼくたちのコミュニケーション・ワールド

パソコンのように、ロボットも自由にあやつれる。パーソナルロボット、マイクロマウス、トイロボット……など、パソコンボーイのニューアイテム"ロボット"の大特集だ。

Oh!PC 5月号臨時増刊
4月18日発売
定価480円

日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 TEL.03(261)4095

緊急レポート

ナムコ

ファミリーコンピュータ

4月24日
発売予定
3,900円

今月の緊急レポートは、ナムコット第25弾でファミリーシリーズとしては第2弾の「ファミリージョッキー」だ。各馬の能力をつかんで、賞金をかせげ！　キミを待っているのは重賞と呼ばれるＧＩクラスのレースだ。

Ⓒ(株)ナムコ

家族で競馬!?

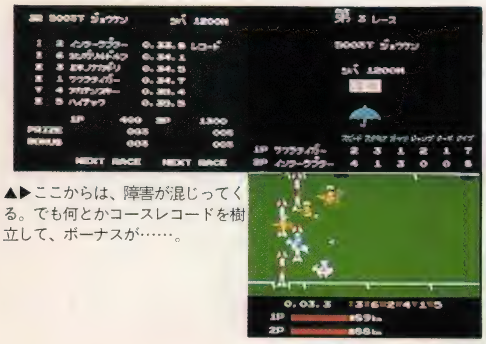
いやぁー、まいっちゃったよ。何がまいったかって？　ナムコから4月下旬に出る"ファミリージョッキー"がおもしろくってさ。"さんまの名探偵"の次の作品ができ上がったって聞いて、さっそく大田区多摩川にあるナムコへ取材に出かけたんだけど、そのとき隣でビデオゲームラボの取材もやっていて、うるさいったらありゃしない。そりゃあビデオゲームのほうがいい音だっつーのはわかるけど、楽しさじゃこっちも負けないんだもんねー。

このゲームはナムコット第25弾で、ファミリースポーツゲームとしては第2弾になるわけだ。もちろん、ファミリーと名のつく以上、家族で楽しめるようなシンプルさで、それでいてヤリこむほどに味が出るのはいうまでもない。はたしてファミスタ以上のヒット作となるか？

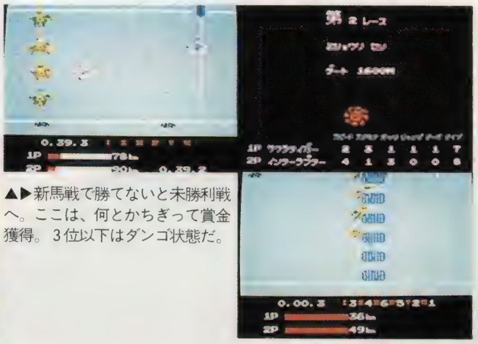
賞金を獲得せよ

"ファミリージョッキー"の楽しみ方は2とおり。

●レースモード……登録されている、16頭の馬(もちろん個性あり)から1頭選び、レースする。それに勝って賞金をかせぎ、より賞金額の大きいクラスのレースで勝つ。



▲▶ここからは、障害が混じってくる。でも何とかコースレコードを樹立して、ボーナスが……。



▲▶新馬戦で勝てないと未勝利戦へ。ここは、何とかちぎって賞金獲得。３位以下はダンゴ状態だ。

▲さぁ、第１レースの新馬戦だ。荒れた芝をよけて、慎重に走ったら、勝てなかった。とほほほほ。

目指せ
GⅠクラス!!

有馬記念　JAPAN CUP　菊花賞　ダービー　皐月賞　天皇賞

レース名	クラス	距離	芝、ダート	レコードタイム	賞金（万） 1位	2位	3位	ボーナス	障害	パワーアップアイテム	能力アップアイテム
新馬戦	条件	1,200	芝	0'33.0	300	200	100	100	×	×	○
未勝利戦		1,600	ダート	0'39.0	400	300	200	100	×	×	○
500万以下条件戦		1,200	芝	0'33.8	600	400	300	300	○	×	○
1000万以下条件戦		1,600	ダート	0'39.9	1000	500	400	500	○	×	○
2000万以下条件戦		1,600	芝	0'38.5	1500	700	500	700	○	×	○
リュウヘイキネン	GⅢ	2,000	芝	0'44.9	3000	1000	800	1500	×	×	○
オーミステイクス		2,000	ダート	0'46.5	3000	1000	800	1500	○	×	○
ミズホショウ		2,000	芝	0'48.0	3000	1000	800	1500	○	×	○
サボテンステークス		2,000	芝	0'49.8	3000	1000	800	1500	○	×	○
グレートスプリント		2,400	ダート	1'07.9	3000	1000	800	1500	○	○	○
イーナシーカップ		2,000	芝	0'51.1	3000	1000	800	1500	○	×	○
ネギマキネン		2,400	芝	1'06.7	3000	1000	800	1500	×	○	○
ポークステークス		2,000	ダート	0'50.8	3000	1000	800	1500	○	○	○
ナムコカップ	GⅡ	2,400	芝	1'05.2	5000	2000	1500	2500	×	○	○
レコードカンショウ		2,400	芝	1'06.5	5000	2000	1500	2500	○	○	○
コータローキネン		2,800	ダート	1'11.0	5000	2000	1500	2500	○	○	○
サクラダモンショウ		3,200	芝	1'18.0	5000	2000	1500	2500	○	○	○
カントリーカップ		3,200	芝	1'16.1	5000	2000	1500	2500	○	○	○
ビーフステークス		3,200	ダート	1'20.0	5000	2000	1500	2500	○	○	○
ヤヨイショウ		3,200	芝	1'15.9	5000	2000	1500	2500	○	○	○
サクラフブキショウ		2,800	芝	1'10.0	5000	2000	1500	2500	○	○	○
皐月賞	GⅠ	3,600	芝	1'42.4	8000	3000	2500	4000	○	○	×
ダービー		4,000	芝	1'44.5	8000	3000	2500	4000	○	○	×
菊花賞		3,200	芝	1'16.5	8000	3000	2500	4000	○	○	×
ジャパンカップ		3,600	芝	1'37.2	8000	3000	2500	4000	○	○	×
有馬記念		4,100	芝	1'52.9	8000	3000	2500	4000	○	○	×
天皇賞		3,200	芝	1'15.5	8000	3000	2500	4000	○	○	×

表2

	スピード	スタミナ	ガッツ	ジャンプ	ターボ	タイプ
カモノネギ	1	1	1	2	2	8
パフォーマンス	1	2	3	4	3	2
キングコング	0	3	1	4	2	4
イーグルゴー	2	3	2	2	0	3
ハイテック	3	4	0	0	0	6
リキパワー	1	3	3	3	0	3
プリンスメロン	1	4	3	0	0	4
エクスプレス	4	0	0	1	2	9
ディスコボーイ	2	2	2	2	2	5
サクラタイガー	2	3	1	1	1	7
テンカウント	3	2	2	3	0	2
ブルーグラス	2	1	2	1	4	6
ミスターダービー	1	0	1	3	4	5
モモタロー	3	1	0	1	3	5
インターラプター	4	1	3	0	0	8
アイアンホース	0	4	4	0	1	7

表1

●ファミリーゲーム……レースモード＋予想。レース前に1着2着の馬を予想する。最高4人まで参加でき、倍率はどんどん変わる。

という具合だね。16頭の馬は各馬、表1のような個性（能力）を持っているし、レース中にアイテムを拾って成長もできるんだ。馬の操作は、Aボタンでムチを入れた状態で加速する。ただし1回押すごとにスタミナが減る（ただ走っても馬場状態の悪いときや、障害でコケたら減るけどね）。Bボタンで障害を跳ぶ。✚でコースどりだ。本当なら反則なんだけど、他の馬がどんどんぶつかってくるし、荒れているコースもあるから、うまく操作しないとスタミナの減りが激しいぞ。

さて、表2を見てもらいたい。このゲームは、4着以内なら次のレースへ出場できる。3着までなら賞金が得られ、コースレコードを樹立すれば、ボーナスももらえる。この獲得賞金額によって、より大きなレースに行けるのだ。レースのクラスは、条件、GⅢ、GⅡ、GⅠの4つ。その中にいくつもレースがある。

●条件……第1レースは新馬戦から。ここで勝てないと未勝利戦へ。賞金を獲れれば、500万下条件戦へ。ここで勝てなければまたこのレースだし、勝てば1000万下条件戦だ。こういうふうに獲得賞金額によって上の条件戦へ。何レースかして賞金額が2000万以上になると、GⅢクラスだ。

●GⅢクラス……ここでは勝てなくても次のレースへ出られるが、8500万以上になったらGⅡクラスへ。

●GⅡクラス……ここもGⅢクラス同様、勝てなくても次へ行ける。3億5000万以上でGⅠ(重賞)クラスへ。

●GⅠクラス……ここもGⅢ、GⅡ同様だ。だが、ここまで来るのは容易ではない。なぜなら、"ファミリージョッキー"は全27レースのうち16レースしかできないから、下のクラスでウダウダしてると、GⅠクラスなど来れずにGAME OVERってこともある。

目安として、GⅠに来るまでに、10レース以内で3億5000万獲得しないといかん。ということは、ほとんど1着でこないといけないんだな。これはキビシイぞ。

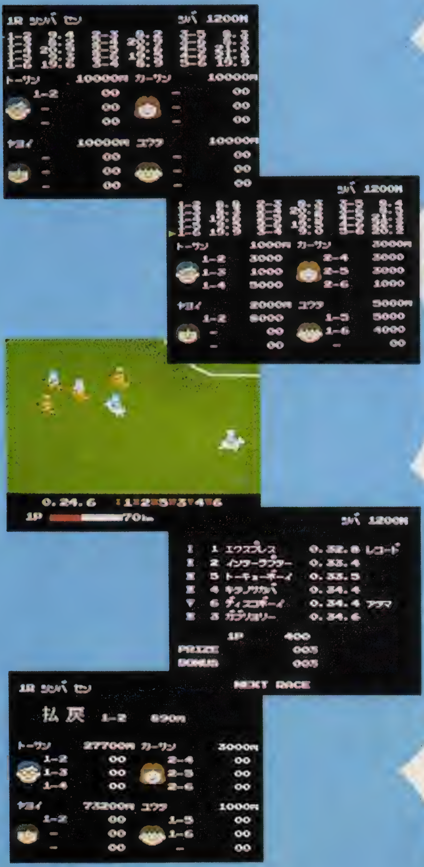
競馬のイメージが変わるかも！

このゲームは天候により馬場コンディションは変化するし、普通の競争と障害が入りみだれているから、最初の馬選びと、いかにうまく成長していくか、そしてスタミナ配分をどうするかが勝利を左右する。こういう誰でも楽しめるタイプが今後うけるんじゃないかなあ？ 最大6人で遊べるから、友だちとワイワイやると最高だろうね。競馬ゲームと聞いたとき、BEEP読者には、ちょっとムリかなって思ったけど、これならダイジョウブ。やってみて楽しいことは保証するよ。

また、先のクラスを目指すだけじゃなく、一定クラスまでの獲得額を競うとか、コースレコードを競うとか、いろんな遊び方もできるからチャレンジしてみない？

これがタノシイ、ファミリーゲーム

このモードはプレイヤー＋4人で遊べる。スタート前に出る、本命、対抗、大穴の予想を見て1着2着を当てるのだ。倍率(オッズ)は人が賭けるごとに変化して行くぞ。持ち金は1万円。



アイテムいちらん

- スピード　スピードアップ
- スタミナ　持続力アップ
- ジャンプ　ジャンプ力アップ
- ガッツ　あらゆる障害に強くなる
- ターボ　加速力アップ
- 星　スタミナ補充
- ドクロ　スタミナ激減

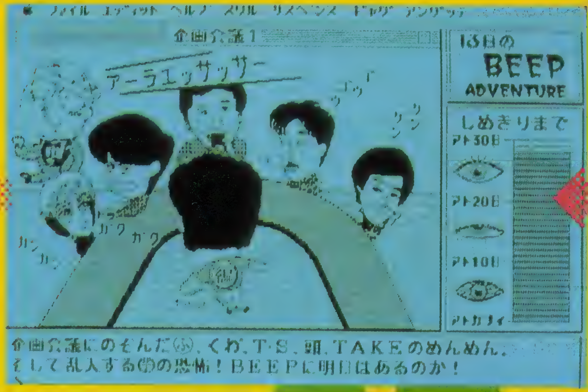
▼レースが進めば、連続障害などの試練が待ちうけている。2位くらいにつけているのがベスト。

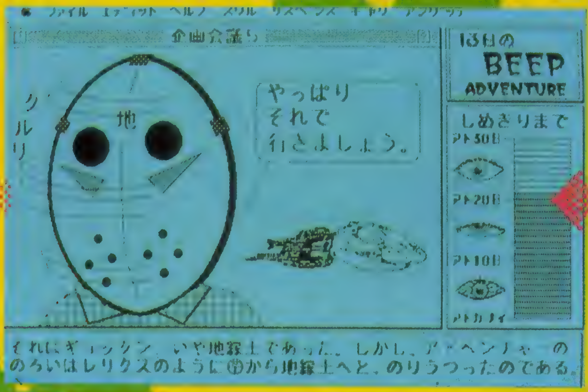
▲星印のアイテムはスタミナが回復する。

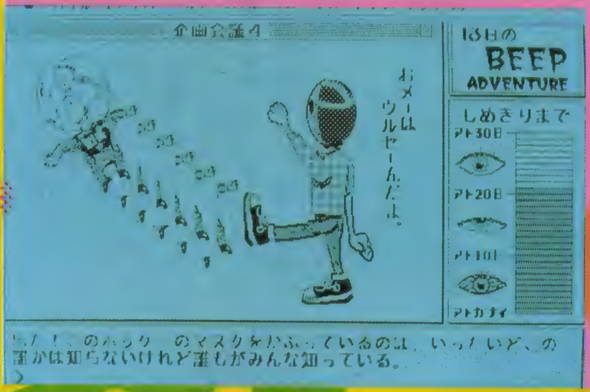
GⅡ以上のクラスでは、欲しいね。

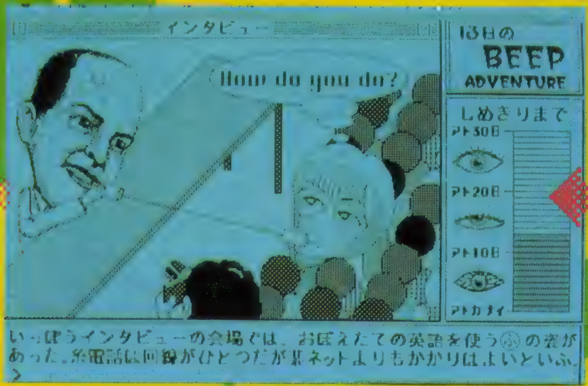
▶うひゃー、こけちゃった。1P 2Pともにゲームオーバー。このへんで終わるようじゃマダマダ。

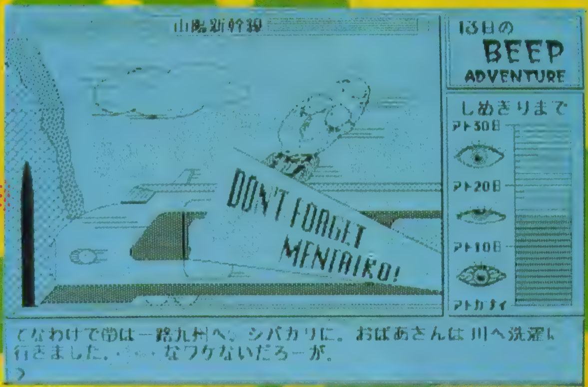
◀いやーお恥ずかしい。1Pは一度も勝てなかったんです。まあ撮影しながらだからしょうがないよね、ね。

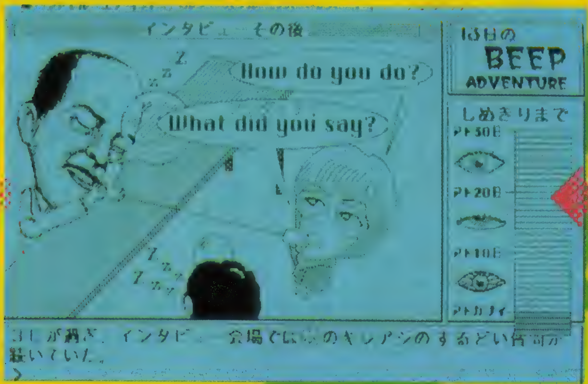










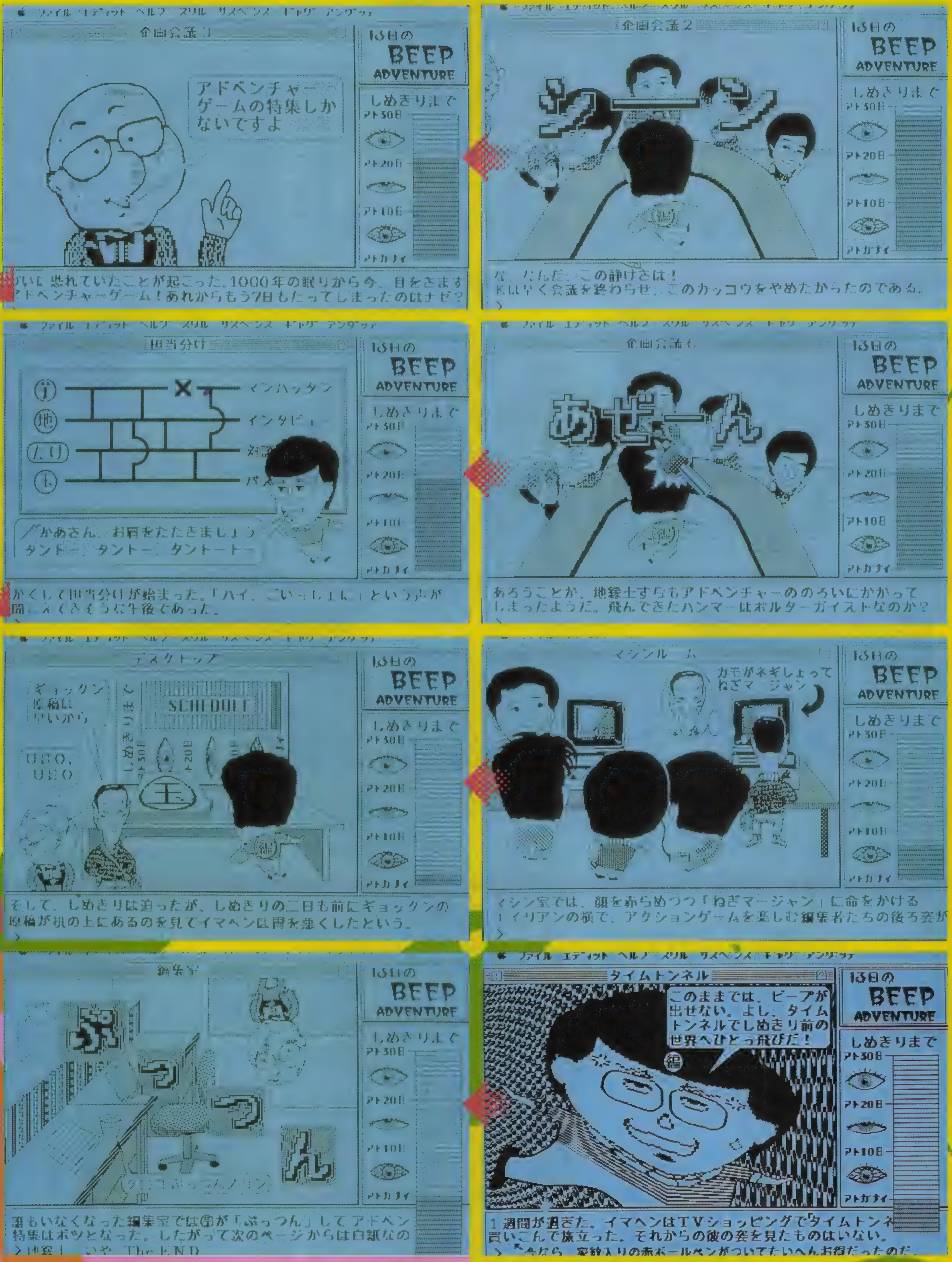


特集1

冒険遊戯(アドベンチャーゲーム)が

epができる過程はまさにアドベンチャー。遊戯(アソビ)でた雰囲気が……ない、ないっ、ないーっ!! という紙がうんとこしょっ!——のわけないってば。

うんとこしょう!

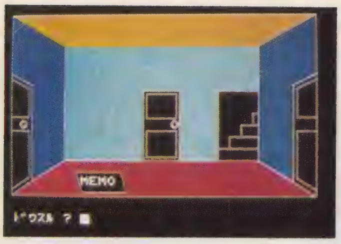


by　阿木二百（協力／㊌ほか）
使用ソフト／ワイルドビルダー（マッキントッシュ）

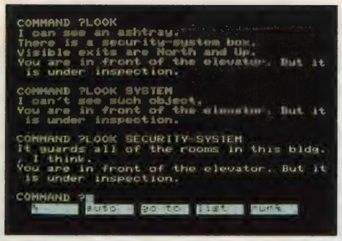
……ごらんのとおり、Be
はすまされない切羽詰まっ
わけで、次ページからは白

そして今、アドベンチャーは新たな過渡期に入った!?

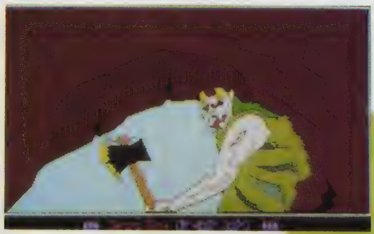
懐かしのテキストタイプから最新作まで、夢中になったゲームがわんさかさっ！と登場。



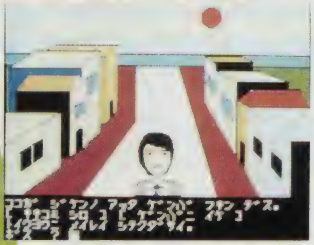
ミステリーハウス＝'82．5．
（マイクロキャビン）
絵が出る、ただそれだけで喜べた時代。コマンド探しだとか、絵を描くのに時間がかかるとか、そんなわがまま（？）誰が言うもんか！〝MEMO〟が、さも意味ありげでしょ。



表参道アドベンチャー
（アスキー）
おそらくは日本初のテキストアドベンチャー。なんたってアスキーがまだ表参道にあった頃のゲームなんだから。英語の入出力が、いかにも〝輸入モノ〟の雰囲気！



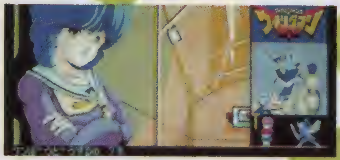
DEMON'S RING＝'84．5．（日本ファルコム）
現在では、常識となってしまったが、瞬時の画面切り替えがウリだった。当時のゲームは描画中に非常に退屈な思いをしたもの。ゲームはダミーアイテムもあり、相当頭を使った。



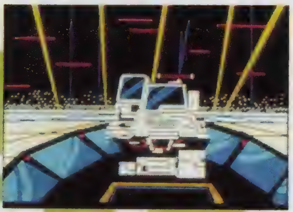
ポートピア連続殺人事件＝'83．9．（エニックス）
〝鍵穴〜〟に続く推理もので、昨年はファミコン版のほうでかなり話題になった。取り調べ室で何人の容疑者の頭をドツイたことか！結局犯人は……燈台もと暗し。

スターアーサー伝説Ⅰ　惑星メフィウス＝'83．9．
（T＆Eソフト）画面上をカーソルで調べる根比べゲーム!?　牢破りでつまずくと、もうお手上げだった。人気も高かったけど、非難もいっぱい。でも3作目まで出たんだから、エライ！

オホーツクに消ゆ＝'85．2．（アスキー）
このゲームの特徴は、テンキーでのコマンド選択だった。また、堀井雄二氏のシナリオだけあってストーリーもたいへんしっかりしている。ファミコンでも発売されるので期待していいだろう。



ウイングマン＝'85．1．（エニックス）
少年ジャンプの人気コミックを題材にしたのが大当たり、これ以後アニメのゲーム化が続々登場することになる。キャラクターが似てる、それが大切なのだ！



ザース＝'84．11．（エニックス）
アニメ的な画面を売り物にしたゲームだった。自由に色々なエリアを移動できたが、結局は1本道の展開にしかならないという、中途半端なものだったのが非常に残念だった。

ザ・デストラップ＝'84．12．（スクウェア）
人間の顔が人間らしく、細かい描写が新鮮だった。とくに印象的なのが、灰皿に置かれたタバコの煙と、このラストシーン。頬を流れる涙が感動的！

その昔（といっても数年前だが）のパソコンゲームといえば、アクションかアドベンチャーだった。ことにアドベンチャーゲームは、ゲームセンターではできない、パソコンのオリジナル分野として一世を風靡したこともあった。

そのはしり、最初の国産アドベンチャーゲームは、たぶんアスキーから出た「表参道アドベンチャー」になるだろう。これはシナリオ、システムともにしっかりとした本格的なものだった。ただ、初めてのものにしては本格的すぎたことと、テキストタイプだったことから、まだマニア向けの感じが強かった。

一般的に受け入れられたのは、スタークラフトが手がけたアップルからの移植版である。ちなみに、マイクロキャビンから「ミステリーハウス」も出ていたが、これもじつは米・シェラ・オンラインの「ミステリーハウス」がもとになっていた。これらに共通していたのは、テキストでなくグラフィックタイプだったことだ。これは今でこそ常識となっているが、当時としては画期的だった。もちろん技術レベルは低く、「ミステリーハウス」では線画だったし、「ウイザード&プリンセス」でのブサイクなお姫様はかなり衝撃的だったが……。

この衝撃が日本のアドベンチャーゲームに及ぼした影響の大きさは、以後の作品を見れば自ずと明らかだ。BASICで移植されたため画面表示などは相当遅かったが、それによる意欲の減退を十分補うだけの展開のおもしろさ、新鮮さがあった。

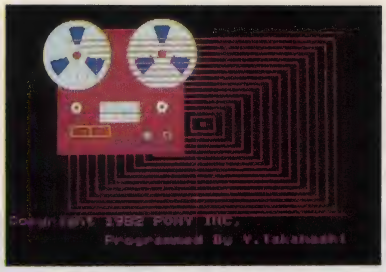
同じころ、ポニカの「幻魔大戦」も出た。以降アニメーションや小説などを原作とするものが登場しはじめた。とはいえ、本当のブームにつながる作品が出たのは、ずっと後のことである。

この後しばらくはアドベンチャーゲーム全盛期で、新製品が次々と発売された。それらは、たとえばT&Eソフトの「惑星メフィウス」に始まるスターアーサー3部作のようなSFもの、ハドソンの「デゼニランド」・「サラダの国のトマト姫」といったパロディーもの、エニックスの「ポートピア連続殺人事件」やシンキングラビットの「鍵穴殺人事件」といったミステリーもの、そして日本ファルコムの「DEMON'S RING」といったホラーものなどが次々に出た。

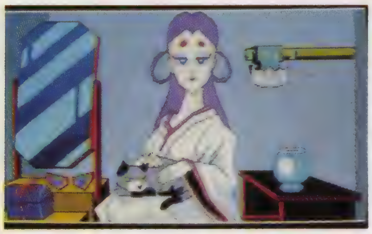
この時期を経て、たしかに技術レベルは格段に上がった。グラフィック面では、表示スピードの高速化、プロのイラストレーターや漫画家の起用、画像取り込み・アニメーション処理によるリアルな画面など、目をみはるほどだ。また、システム面でも英語・日本語

鍵穴殺人事件Ⅱ'83・9（?）（シンキングラビット）
本邦初の推理もので、アップルの"デッドゾーン"に触発された同社・今林氏が作った。ストーリーに奥行きを出すためシナリオを重視したこの傑作が"道化師～"を生んだ！

ウイザード＆プリンセス＝'83．5．（スタークラフト）
砂漠を歩けば蛇、橋を渡ろうと思えば蛇、とにかく蛇に悩まされた。山は緑、空は青一色だったけど、中間色の出るこの絵を見たさにがんばったっけ。



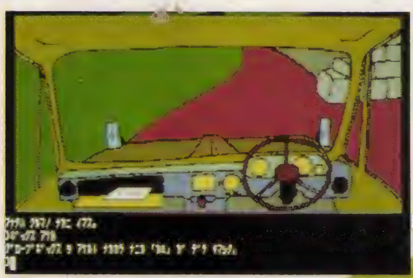
スパイ大作戦＝'83．4．（ポニー）
本当は原作ものの最初の作品として同社の"幻魔大戦"が登場する予定だったけど、すでに廃版となっているため、2作目のスパイ大作戦が代打で登場。これはテープが消滅するシーン。



新竹取物語＝'84．11．（クロスメディアソフト）
当時のゲームとしては珍しくマルチエンディングになっていて、美女と結ばれるか、○○と結ばれるかが運命の分かれ道だった。また、変なアクションゲームも入っていたのだった。

英雄伝説サーガ＝'84．9．（マイクロキャビン）
絵本のような画面（原画をカメラかなにかで取り込んだそうな）に加えて、簡易アニメーションで臨場感を盛り上げる手法！ あれは当時のアドベンチャーとしてはたいへんめずらしかった。

サラダの国のトマト姫＝'84．8．（ハドソン）
キャラクターが全部野菜。絵のヘタさがヘンにウケて、人気も高かった。"デゼニランド"以後、"デゼニワールド"まで徹底してキャグで遊んだハドソン。今やファミコンがすべてのイメージに。



アステカ＝'85．5．（日本ファルコム）
アドベンチャーにしてマルチウインドーを使った最初の作品で、回想モードや反復入力は今でも珍しい。

道化師殺人事件＝'85．4．（シンキングラビット）
"しゅわわっ"と現れ、"ずるーっ"とスクロールする画面に、ド肝を抜かれた。シナリオの完成度も高く、いまだに最高峰に立ち続けている。

タイムゾーン＝'85．3．（スタークラフト）
ディスク8枚組という超大作で、7枚分にギッシリ画面データが入っていたのだ。オリジナルのシナリオを多少手直ししてあるものの、タイムマシンでの行ったり来たりが忙しすぎたかな。

マンハッタン・レクイエム＝'87．（リバーヒルソフト）
実在の街、マンハッタンを舞台に、1人の女が投身死した理由――背後にひそむ殺人事件の謎を解き明かすという、ミステリー。これといった目新しいウリはないが、シナリオのたしかさは特筆モノ。

WILL―ザ・デストラップⅡ―＝'85．8．（スクウェア）
前作のハードボイルドから一転アニメを思わせる画面に。アニメーション処理はもちろん、隠れキャラでも話題になった。ちなみにスクウェアはしばらくパソコンは休業、ファミコンに全力投球する。

両方をローマ字・カナのどちらからでも入力できるようになった。複数コマンドが入力できるものだってある。そのうえ、コマンド選択式まで生まれた。

しかし、アドベンチャーゲームの神髄ともいうべきシナリオ面での充実は、技術とは裏腹に遅々として進まなかった。単なるコマンド探しや物拾いに終始するという落とし穴に落ちてしまうゲームの多かったこと。これは現在にもいえることで、その満たされない部分を、隠し○○をよりたくさん入れることでごまかしているものが後を断たない。

そして当然のごとく、これらのゲームのほとんどがアッという間に消えていった。

こうしたなかで、アドベンチャーゲーム界に活を入れたのがシンキングラビットの「道化師殺人事件」である。しっかりとした構成をベースに、素晴らしいグラフィックとそのスクロールでゲーマーを魅了した。まだ16ビットマシンのほとんどが、ビジネス中心に使われていたころのこと、8ビットユーザーにとって、「道化師……」は憧れだった。

にもかかわらず、アドベンチャーゲームがパソコンゲームの主流の座に居座ることができなかったのはなぜだろう。

RPGの大ブーム、ファミコンの台頭ということもあったが、シナリオの充実の失敗、一度行き詰まってしまうと動きとれなくなってしまうというゲームの性質によるものも大きい。最近の話題作のほとんどが、アニメや小説など原作の人気を頼りにした、いわゆる"原作もの"に偏ってきたというのも、ゲームのおもしろさとは別に、アドベンチャーの層の薄さを感じさせるのだ。

今、アドベンチャーゲームは新たな過渡期にある!?

●クロスメディアソフト ●PC-88シリーズ
●5D(6枚組・未定) ●by 森村あおい

あの"新竹取物語"から2年半、日本の古典がここまで変貌してしまった!? ディスク6枚組の超巨編に、乞うご期待!

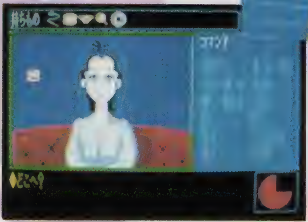
〈6月下旬発売予定〉

新玉取物語
全画面余さず見れるのはだ～れ?

超新作を巻きこんで冒険嵐上陸(ハリケーン)!

いいアドベンチャーで遊びたい――そんな声が聞かれるようになった。ここに登場した3本以外にも、ゲームアーツが現在取材陣を排して1本、ボーステックからはクリスタルプリズンの第2弾(?)と思われるものが秋ごろに1本、そして何より、間もなくエニックスのジーザスが! 遊びのわかるプレイヤーが、遊べる秀作に出会える年にしたいね。

←前作で登場したブス姫も再び登場するのだ。


←移動の方法も、すべて選択式になっている。

↑ゲームの世界は、昔の日本なので登場する美人も当然昔風になっている。
←キャバレーの中には、オカマのホステスもいる。たわしで顔をこすってみよう。

5つの龍の玉を集めよ

BEEP創刊当時、アドベンチャーゲームに一つの画期的なソフトが生まれた。その名は「新竹取物語」。マルチエンディングを採用している点や、ゲームの随所に見ることができるセンスのいいギャグなど、いろいろな点で新鮮だった。

このゲームは、巨大な質屋の前で終わっていたのだが(なに、そんな画面を見たことがない? それは、君がちゃんとゲームを終わらせていないのだよ)、これが続編を期待させるような終わり方だった。すぐ出るのかなと思って待っていたが、いつまでたってもその兆しはない。ほとんど忘れかけてた今になって、やっと続編の話が入ってきた。それが「新玉取物語」である。

なぜ、「新玉取物語」なのかというと、今度は姫に5つの龍の玉を集めてくるように頼まれたからなのだ。

前作とはストーリーだけでなく、操作方法もかなり変わっている。まず、コマンドの入力方法だが、これは最近流行の選択式をとっている。さらに"取る"、"使う"などのコマンドでは、アイコンを使って画面内の一部を指定する方法をとっているので、操作はとてもかんたんになった。持ち物も画面上部に表示されるようになっていて、アイコン操作時には、そこから持ってくるようになる。

さらに、得点という新しいパラメータも加わった。これは、その場面にふさわしい行動をとると、それに応じた得点が加算されるもので、その方法も一つではない。また、一度得点を取ってしまえばそれ以外になにもしなくていいのかというと、そうではない。一つのシチュエーションでの正解は一つとは限らないのだ。

また、一つのコマンドに対するリアクションも、ゲームの最初に入力した年齢によって変わるようになっているので、膨大な量のメッセージがデータとして用意されている。なお、前作と同じようにプレイヤーが男性という設定になっている。前作では、ゲームの最初に催眠術をかけられて女性プレイヤーでも男性にされてしまったが、新作ではまた別の方法を取っているのでお楽しみに。

ノリのよさは前作以上!

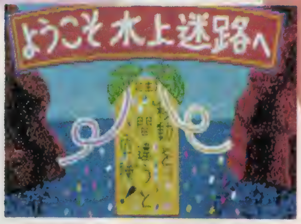
ストーリーは3部構成になっていて、スタート部分を加えると4部構成ということになっている。

そのメインの3部の名前だが、最初が「ギャルたく山」。ここには女の子がいっぱいいて前作同様下ネタっぽいノリで、ゲームは進んでいく。ここでは、男の本能、愛、思いやりなどで行動すればよいのだ。ちなみに前作で病院の受付をしていた女の子が、キャバレーの受付として再登場する(同じように前作に出てきたキャラも何人かいる)。次は「おばけ島」で、ここは正義の味方になったつもりで行動すれば道が開ける。この世界には天才中国兵、怪力アフリカ兵などの危ないノリのキャラも出てくる。

最後が「がんばる海」。ここには最終目的である龍の玉がある。しかし、この世界には少々やっかいな場所がある。海だけに船で移動するわけだが、その途中が迷路になっていて、なかなか抜けられないのだ。ちなみにゲーム中には迷路が3ヵ所、アクションシーンが3ヵ所出てくる。この6ヵ所は大きな難関となるだろう。

今回の作品もマルチエンディングとなっているので、かなり遊べるはずだ。前作を終わらせた人にはヒントになるような部分も少々あるので、桃太郎になってしまった人や、ブス姫と結婚してしまった人は、まず前作から終わらせよう。発売は6、7月ということだから、再度挑戦する時間も十分あるよ。

→水上迷路の中には、おばけ魚、行き止まりなどの障害が待ちかまえている。



←ゲームの終盤の「がんばる海」では、水上迷路が出てくる。

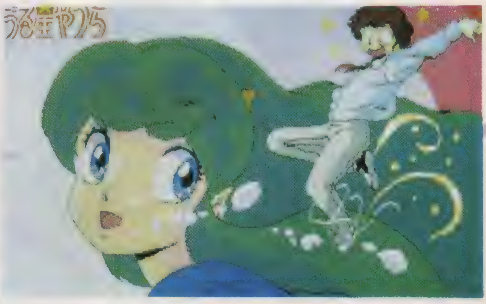
←開発スタッフのメインメンバー。

〈5月発売予定〉

うる星やつら
高橋留美子ファン待望の2作目！

●マイクロキャビン ●PC-88/98シリーズ ●5D(予・6,800円)

〝めぞん一刻〟でノリにノッてるマイクロキャビン、続くはあたるとラムの登場。響子人気に追いつけ、追い越せ！



↑サブ画面ではアニメーションも見せてくれる！ ここは面堂邸だよ。

←〝うる星〟の中身は知らなくても、ラムちゃんなら知ってるよね！

祝福のキスは誰に!?

ルーミックファンのみなさま、オメデトウ！ 〝やっぱり〟の感十分に「うる星やつら」がアドベンチャーで登場する。

ストーリーは完全オリジナルで、メインエベントは〝了子(りょうこ)さんの誕生パーティー〟。これに、あたる、ラム(つき添(そ)い?)、コタツネコ、サクラ、しのぶ、コースケ……など、原作でおなじみのキャラクターが招待された。ところが会場は大にぎわい、たどり着こうにも足ドメをくってばかり。はたしてあたるは、誰よりも先に了子さんに「ハッピーバースデー」をいえるだろうか!? めでたく了子さんにたどり着けば、なんと彼女から祝福のキス！なんだけど……。

というわけで、アドベンチャーなのにアクションのノリで（本当にノリだけで、キーボードの早叩(たた)きなんて無用！）障害物競走(!?)をしてしまうのだ。もちろん前途(ぜんと)は多難。竜之介のオヤジさん、スケバン3人組、♨（わかる?）など、横やりが出るわ、出るわ。そのうえ、最初は協力的だったラムちゃんまでが……。

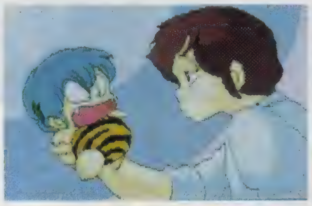
状況は刻々と変わる！

何やら騒々(そうぞう)しい気配が感じられる設定だが（原作そのまま！）、これを活(い)かすのが〝リアルタイム処理〟。

ゲームを始めると時計が動き始め（画面に時計がでてくるかどうかは未定）、キャラクターが各々自由にゲームの世界を動き回るのだ。これで競走が、よりリアルに展開するってわけだ。

「めぞん一刻」でも、同じように状況(じょうきょう)によって住人がいたりいなかったりしたけど、今回は各キャラクターが同じ目的を持っているだけに戦いは厳(きび)しくなるはず。もちろん、プレイヤー次第でゲームの展開は変わってくるし、1人で何回かプレイしてみる価値あり。

キミのアドベンチャー感覚(センス)を試すには、ちょうどイイかも!?



↑あたるの前途は多難。でも発売の見通しは明るいっ!!

●工画堂スタジオ ●PC-88シリーズから順次予定 ●5D(未定)

まだまだずーっと先の、それこそ超新作ニュースなので、画面写真もなし。せめてシナリオライターのつぶやきでも……

〝原宿殺人事件〟制作絶好調！——だったらいいなぁ……。

〈秋ごろ発売予定〉

原宿殺人事件
本格的ミステリーに初挑戦！

シナリオ作り ＝悪戦苦闘編＝

推理小説やミステリー映画が好きだと、ついいってしまったのが事の始まりだった。

シナリオにかけては、これまでに読んだ数多(あまた)の愚作(ぐさく)小説を思い浮かべて、ボクだったらあそこはこうして……などと気炎(きえん)を上げていたくらいだから、自信は十分。予想どおり、頭の中でストーリーはすぐにできあがった。ストーリーができれば完成したも同然、ボクの才能も捨てたもんじゃない！と1人ニンマリ。

そして今——3ヵ月前の才能はどこへ行ってしまったのか?

「刺(さ)し殺したら血がたくさん出るから、運ぶときは布でくるんで……。あれ、布はどうする?」

「プログラマーにはどんな形で渡そうか? 作業が大変だからもっとかんたんな方法にしないと……」と、問題山積。ワープロの音も沈(しず)みがちだ。

GOサインから4ヵ月、未(いま)だに全体が見えない!!

＝理想追求編＝

推理物のゲームをやっていて腹が立つのは、〝ここで写真を写して・・・あの人に見せれば謎が解ける〟と思っても、なぜか写真が撮(と)れない、他のシーンでは撮れるのに、というとき。作者の作ったストーリーどおりに強引(ごういん)に話を進めていこうとすると、こうなってしまうのだ。

1つのゲームのなかで、できたりできなかったりはイタダケナイ。

「原宿殺人事件」は、現役(げんえき)の刑事がプレイヤーとなる。刑事が普通していると思われることはひととおりできて、キビキビ話が進む。もちろん刑事の気分で楽しめるように考えている。

最近、遅ればせながらゴジラの絵に凝っているキャラクターデザイン担当・白木沢。ゴジラはなぜ体が緑色なのか悩み続けている幸せ者。

ありがちな奴。プログラミングを生業としているが、それは仮の姿。♀なら猫でもカマキリでもの必殺(古いっ！)遊ばれ人阿部。悲しい。

→定規を鼻の上で踊らせるのが特技（のわけない！）のシナリオライター・阿賀。考え深そうで、じつは何も考えていない奴。

←カメラを向けると、何も考えずに〝ピース〟ポーズで直立不動してしまう、情けないほどカワイイ奴。彼にエイズの心配はない！ プログラマー・永井。

シナリオライター・立岡博は、1秒間に15文字を打ちこむというスゴ腕(指?)を持っている（といいなぁ）。彼のまわりだけが、パチパチと火花が散っているのは、なんのことはない、シナリオがまだできてないから他の奴らが仕事にならないってゆーだけなのさ。

↑鬼羅(きら)は、その名の如(ごと)く開発室の鬼。立岡を地獄に陥れた張本人だったりする。で、自分は隣で難しい顔して、じつはゲームをやっているのだ。

超新作を巻きこんで冒険嵐上陸！

人種の坩堝(るつぼ)マンハッタンの闇に翔ぶ天使たち

▶マンハッタン・レクイエム◀ J.B.ハロルドの事件簿

●リバーヒルソフト　●PC－98シリーズ　●5D　7800円　●by 氷水幸吉　●PHOTO・片岡聡

「俺は、誰だ？　これは、何だ？」なんちって！（マジに、いったいこれは誰なんでしょう？）

グラフィック＆サウンド担当の宮崎さん(左)と企画(シナリオ)担当の鈴木さん。机の上に注目！

別名"からし明太子ツアー"ともよばれる今回の取材は、ほとんど鈴木女史の意向を無視して、わがままーっに行われたのだった。

「難しいんだけど、必ず解けるからおもしろい」と大好評だった「殺人倶楽部」に続いて、今度リバーヒルソフトから発売になるミステリーアドベンチャーゲーム、それが「マンハッタン・レクイエム」だ。前回は、リバティー・タウンなる架空の町が舞台だったけど、今回の舞台は、タイトルからもわかるように、ニューヨークはマンハッタン島。実在の街で起こった(架空の)事件を、J・B・ハロルド、すなわちキミが解き明かしていくというわけで……。

それでは、まずはストーリーの紹介から始めよう。

事件の発端は2通の手紙

事件は、私宛てに届いた一通の手紙から始まった。それは「M&M」というクラブへの招待状で、差出人はサラ・シールズ、消印はマンハッタンとなっている。サラといえば、この間の「ビル・ロビンズ殺害事件」の調査中に何度か会ってはいるが、彼女がその後マンハッタンへ移り住んでからは一度も会っていない。私は格別の感情も抱かずに、忙しさを口実にその招待状を放っておいた。

ところがそれから数日後、長年の相棒――警察を退職した現在は、マンハッタンで保険の調査員をしている――ジャド・グレゴリーから届いた一通の手紙が、私に、サラに対する厄介な感情を抱かせたのである……サラ・シールズが死んだというのだ！

ジャドの手紙によれば、彼女は深夜、午前0時頃に自分のアパートの窓から落ち、25階下の路上に叩きつけられて死んだそうだ。そして、その死は、いくつかの点で自殺とは思えないフシがある……のにもかかわらず、警察は捜査を打ち切ったという。

もし、あの招待状に応じていれば、サラを死なさずに済んだのかもしれない。そんな自責の念をサムソナイトに詰め込み、私はリバティー・タウンを発った。可哀想なサラを死に追いやった原因をつきとめ、それを彼女に対する鎮魂曲とするために。

取材時には未完成だったので、画面写真らしい画面写真はこれだけ。どーもすいません！

ゲームのシステム

というわけで、J・B・ハロルドことキミは、サラの死の真相をつきとめるべくニューヨークで捜査を開始するわけなんだけど、はっきりいって今度の事件もムズいぜ！　なにせ今回も、登場人物は40人以上！　それらが、とんでもなく複雑な人間関係でからみあっていて（ここだけの話、サラ・シールズは1人じゃないんだぜ！）、それらを解きほぐすだけでひと苦労ってなわけなんだ。もちろん、それがまた楽しいんだけどね。

おまけに、今回のJ・B・ハロルドは、リバティ・タウンからマンハッタンに来ている都合上、刑事としてではなく一私人として捜査にあたらなければならず、そのために、刑事としてのメリット――訊問、逮捕などができないようになっている（ただし、逮捕ができなくても、それに代わる「容疑者を絞り込む」というようなコマンドがあるので、ゲームを終わらせるのには支障はないよ）。

そして、設定の変更にともなって、前回の「殺人倶楽部」と変わった個所もだいぶあるんだ。まず、前回は「刑事部屋」を基点にして動き回っていたのが、今回はジャドの部屋を基点にして動き回るようになっている。そして、資料などはジャドの娘が勤めている「ニューヨーク市立図書館」で調べなければならず、それ以外はリバティ・タウンにいる助手のキャサリ

ンの応援を頼まなければならないってわけで……まあ、変更になったといっても、本質は変わっていないようだからひと安心。もちろん、ゲームシステムはコマンド選択方式で、基本的な展開の仕方も前作とまったくいっしょだよ。

グラフィック、付録もなかなか!

さて、ここで少し、マンハッタン・レクイエムのグラフィック、付録などの、特徴的なことを書いてみよう。

まず驚いたのは、このゲームに使われている「場所」のグラフィックは、ほとんどが実在の場所、建物などを元にして描かれている、ということなんだ。なにしろ、このゲームのためにわざわざ、カメラマンとデザイナーがニューヨークへ取材に行き(!)、そこで撮影した写真からグラフィックをおこしたっていうんだから、まったく恐れ入る(ここであらためて、掲載の画面写真が少ないことをお詫びします)。まったくもって、リアリティ重視もここに至れり!という感じだね。

「リアリティ重視」といえば、このゲーム、付録もたいへん凝っているんだ。たとえば「地図」。このゲームでは、行きたい場所にはすぐに行けるようになっているものの、手がかりとして「パーク街47丁目」なんて住所を聞いただけでは、はっきりいってどうしようう もない。そんなときでも地図さえあれば……エラく便利だっていうことだね。また、前述の「実在の場所を元にしたグラフィック」と合わせて考えると、このゲームをやり込めば、いずれニューヨークに行ったときなんかにも、迷わないで済むかもしれない!?(このゲームは、あくまでもミステリーアドベンチャーであって、観光案内ではありません。念のため)ま、?

J・B・ハロルドのオフィスをイメージした(?)リバーヒルソフトの応接室の片隅

その他にも、「ある建物の窓にクライスラービルが映り込んでいる」、みたいな発見をするのも楽しいかもしれないね。

付録はまだまだあるぞ! たとえば「手紙」だ。このゲームは、冒頭に書いたように、事件は2通の手紙を発端に始まるわけなんだけど、なんと付録としてその2通の手紙(と、もう1通、助手のキャサリンからの手紙)がパッケージの中に入っているんだ!! そして、その手紙は封をされたまま入っているから、ゲームを始める前に「J・B・ハロルドとして」その手紙の封を切り、内容を読んでから事件にとりかかる……というように、事件の導入部の小道具として、これまたリアリティを醸し出しているわけなんだね。

あと、「手帳」も忘れるわけにはいかない。殺人倶楽部では「関係者調書」として、自分の調べたことを書き留めておく冊子が付いてきたんだけど(昨年の11月号で、モヘップがいい気になって公開してしまったという、アレだ)、マンハッタンではそれをさらに押し進めて「J・B・ハロルドの手帳」という形で付録にしているわけなんだ。ここに、会った人間の顔(シールとして付いてくる!)や調べたことを書いていくというのは、RPGのマッピングに通じるものがあって、なかなか気分がいいんじゃないかな? 少なくとも、マッピング大好き人間のボクにとっては大歓迎だ。

あ、そうそう。グラフィックに関して、ひとつ重要なことを書き忘れるところだった。それは、登場人物の「顔」! なんといっても、ニューヨークといえば、世界に名高い人種のるつぼ!! 黒人白人黄色人種。アングロサクソン、プエルトリカン。なんだかわからん人間ばっかりを40人以上も、グラフィック担当の方がとくに力入れて描いたそうだから、その成果を味わってほしい(モノクロながらも、写真を載せておく。実際のゲームでは色が付くとのこと)。

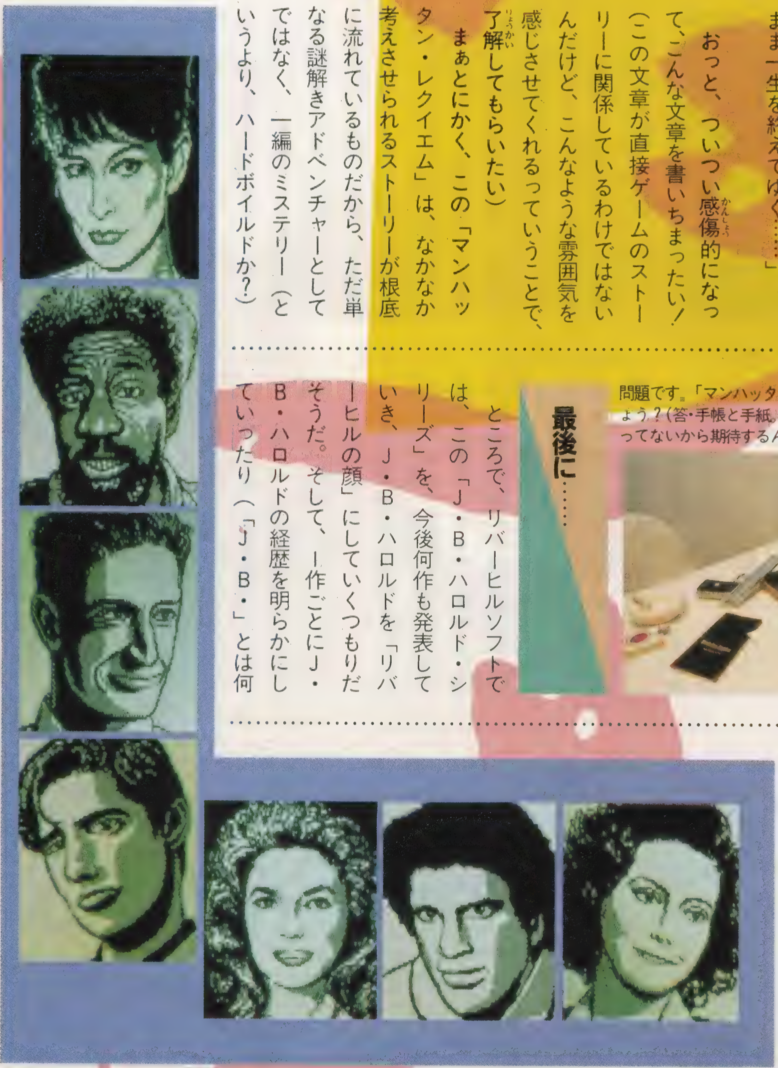
なお、余談になるけれど、前回の

殺人倶楽部では、犯人の顔が、いかにも「犯人ヅラ」していたために、ゲームをやっていない人間にまで「こいつが犯人だろう」と指摘されてしまったとか……。さあキミたちも、今回の登場人物の顔だけ見て、犯人を当ててみよう!?

副題に謎あり

ところで、このマンハッタン・レクイエムには、「Angels Flying In The Dark(闇に翔ぶ天使たち)」という副題が付いているんだけど、……この副題、なにかちょっと引っかかるんだよなあ!

たしかに「闇に翔ぶ天使」というのは、アパートの窓から飛び降りた(落とされた?)サラ・シールズのことを暗喩しているんだろうけれど、それにしては「天使たち」と複数形になっているのは、どうも解せない。これはひょっとしたら、かなり重大な意味を持っているのかも……!?



「さまざまな夢を持ち、人々はニューヨークに集う。しかし、その夢を叶えることのできる者は、その中でもほんのひと握り——実力を持ち、努力をし、かつ、神から幸運を分け与えられた、ごく少数の者——だけなのである。

そして、残った大多数の者たちは……ある者は、幸運に恵まれない自分に見切りをつけてこの街を去り、またある者は、夢やぶれたことに気付かず、いや、そのことを認めようとしないまま、この街ですべてを——命さえも——失ってしまう。

彼らはすべて、神から幸運を分け与えられなかった天使であり、神の目さえ届かぬ闇を翔び続けたまま一生を終えてゆく……」

おっと、ついつい感傷的になって、こんな文章を書いちまったい!(この文章が直接ゲームのストーリーに関係しているわけではないんだけど、こんなような雰囲気を感じさせてくれるっていうことで、了解してもらいたい)

まぁとにかく、この「マンハッタン・レクイエム」は、なかなか考えさせられるストーリーが根底に流れているものだから、ただ単なる謎解きアドベンチャーとしてではなく、一編のミステリー(というより、ハードボイルドか?)小説として、ぞんぶんに楽しんでもらいたいね。

「闇に翔ぶ天使たち」。うーん、この意味を早く知りたいっ!

ふだんはオシャベリな㊢も、アドベンチャーについて思い入れたっぷりに話す鈴木さんに圧倒されっぱなし!

問題です。「マンハッタン」の付属品はどれでしょう?(答・手帳と手紙。ピストルとタバコは入ってないから期待するんじゃないよ!)

最後に……

ところで、リバーヒルソフトでは、この「J・B・ハロルド・シリーズ」を、今後何作も発表していき、J・B・ハロルドを「リバーヒルの顔」にしていくつもりだそうだ。そして、1作ごとにJ・B・ハロルドの経歴を明らかにしていったり(「J・B・」とは何の略なんだろう?)、意外なところで旧作の登場人物をかかわらせたり、全作共通の「資料ディスク」を作れるようにしたりなど、シリーズものでなければできないおもしろさを盛り込んでいくとのこと。

もちろん、シリーズを全部やらなければおもしろくない、というのではなく、どの1作をとってもおもしろく、しかも、続けてやるとさらにおもしろい、という形でやっていくのは当然の話だ(殺人倶楽部をやっていなくても、マンハッタンは楽しめるってわけだね)。

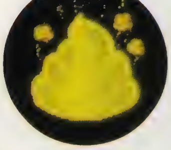
てなわけで、今後の作品にも期待をかけながらも、とりあえずマンハッタン・レクイエムには2重丸をあげちゃおう!

超新作を巻きこんで
冒険颱（ハリケーン）上陸！

笑えるスプラッタ・ゲームに喝采

●クロスメディアソフト ●PC-88シリーズ
●5D 7,800円 ●by たけじゅん

▶デウリング・魔王の館◀



こ～んな場面もあるんですよ。ゲームには関係ないんだけどね。

見事アーニャを救いだした!! これで本当に戦いは終わったのか？

狼男との対決シーンに、なぜかカードゲームをやらされる。

次から次へと愉快なシーンが登場して、まるでコミックを読んでいる気分がいっぱい。遊び上手になれそう！

ストーリー

それは寝苦（ねぐる）しい真夏の夜のできごとだった。夢にうなされた私は、あまりの苦しさに跳（と）び起きた。

「あぁ、いやな夢だった。愛（いと）しのアーニャが僕の目前で溶（と）けてなくなっていくなんて……」

汗をグッショリかいた体が冷え始めてきた。服を着替えるためにベッドから起き上がると、そこには信じられない光景が展開し始めた。青白い光が徐々（じょじょ）に大きくなると、次第に人の形になっていくのだ。あまりの恐怖に一度は目を背（そむ）けたが、その人影は頭の中に話しかけてくる。

「娘のアーニャを助けて……。ドラキュラが私を殺し、娘のアーニャを館に連れさってしまった……」

その言葉が頭の中から消える直前に、人影の正体がようやく判明（はんめい）した。恩師（おんし）のエドバーグ博士である。しかし、実体はそこにはなく、半透明（はんとうめい）な博士の人影だけが悲しく見つめている。

確かにエドバーグ博士はドラキュラの研究をしていた。だからってドラキュラに殺されるとは……。

半信半疑（はんしんはんぎ）のままエドバーグ博士の人影と見合っていると、やはりこれは現実なんだと思えてきた。そして私はこう言った。

「私は信じます、エドバーグ博士。そしてドラキュラ館に潜入（せんにゅう）し、必ずアーニャを救い出してみせます」

いい終わると、博士の亡霊（ぼうれい）はあとかたもなく消えてしまった。

そして今、私はドラキュラ館の前にいる……。

ヒントコーナー

ストーリーとマップを詳（くわ）しく載（の）せたって、ゲームがすんなり進むはずはない。それではさっそくヒント紹介といこうか……。

★ ★ ★

スタート地点はドラキュラ館の外だけど、館に入るまでは難しくないので省略。さっそく館の中に入ったところから攻めていこう。

まず、最初に出会う館の住人はブタの調理人だろう。下手なことをいうと殺されてしまいそうだけど、怖（こわ）がってちゃいけない。素直に行動していれば食べ物をくれるほどの好人物。こちらのわがままだって聞いてくれるぞ。

そして、1階の難所、不思議なドアを映しだす鏡。鏡に向かって何かアクションを起こさなければならないところだ。鏡というとすぐに割りたがる人が多いけれど、そんなことをしてはすべてがオジャン。ここはひとつ〝白雪姫〟をまねてみるのもいい。

2階はドアが3つ並んでいる。手前のドアを開けると大ガラスが君にナゾナゾを出してくれる。その問題にすんなり答えられる人はいいけれど、お手上げの人はどうしよう？ 書斎（しょさい）に行けば、答えの手がかりが得られるんじゃないかな……。

まん中のドアは鍵（かぎ）がかかっている。部屋の中にいる奴（やつ）は、かなり腹をすかしているぞ。

一番奥のドアは18歳未満立ち入り禁止なんだ、ムフッ。

2階の廊下（ろうか）のつきあたりを曲がると、そこに泣（な）いている女性が……。興味津々（きょうみしんしん）とはいえ、そっとしておいてあげてね……。

2階のヒントはこれぐらいにして、次にいこう。

書斎を抜けると、開かずのドアにぶち当たる。鍵を使っても、体当たりをしても開かないこのドアは、ある番号を解読すると開けることができる。暗号は2つあり、組み合わせて解読すればOK。この暗号が解読できない人は、次の例題とその答えを見ればかんたんに解けるはず。

（※暗号1と暗号2を組み合わせると答えになる）

《例題》

●暗号1

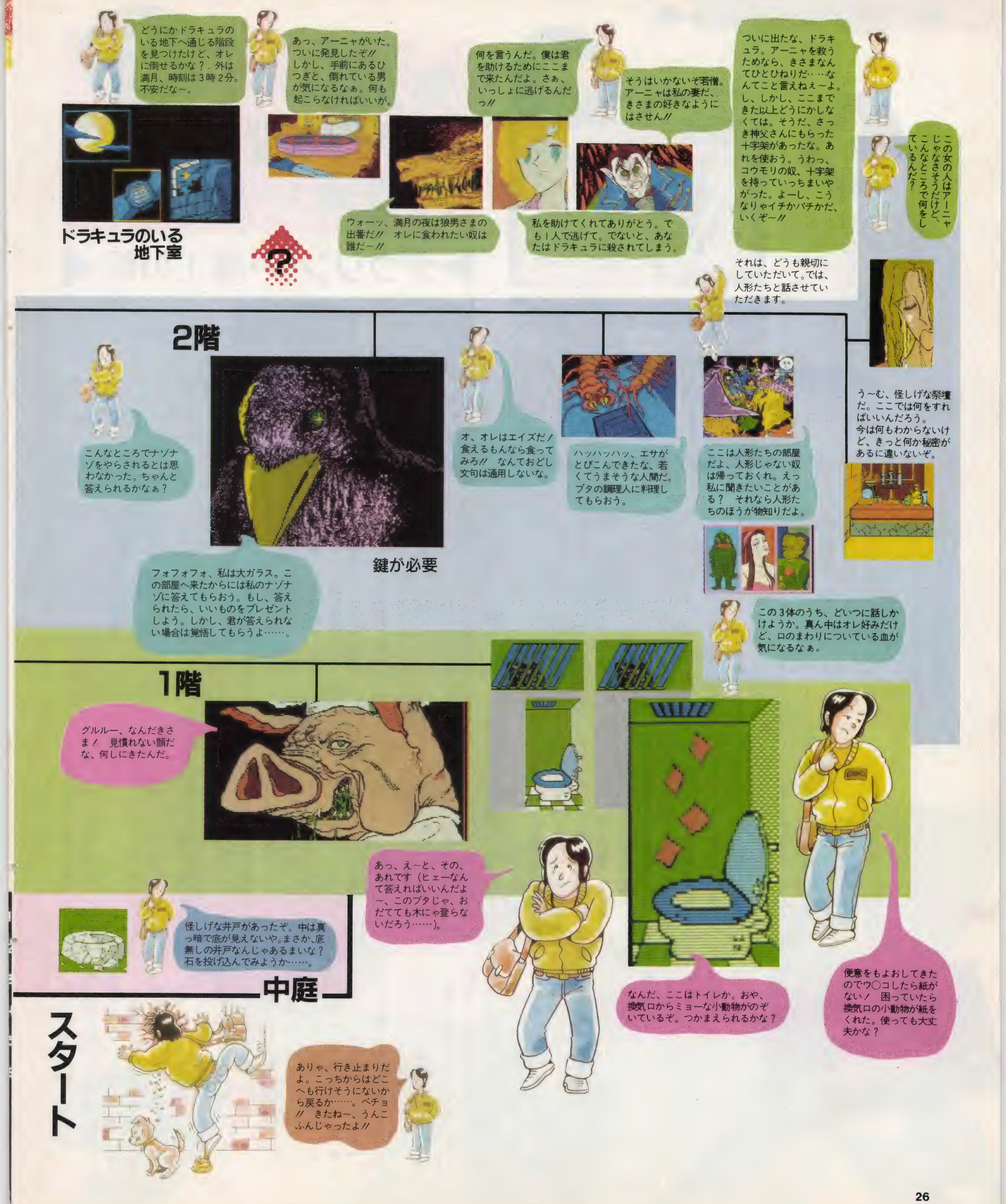
2・5×2・16・G・R・1・コ・ウ・！

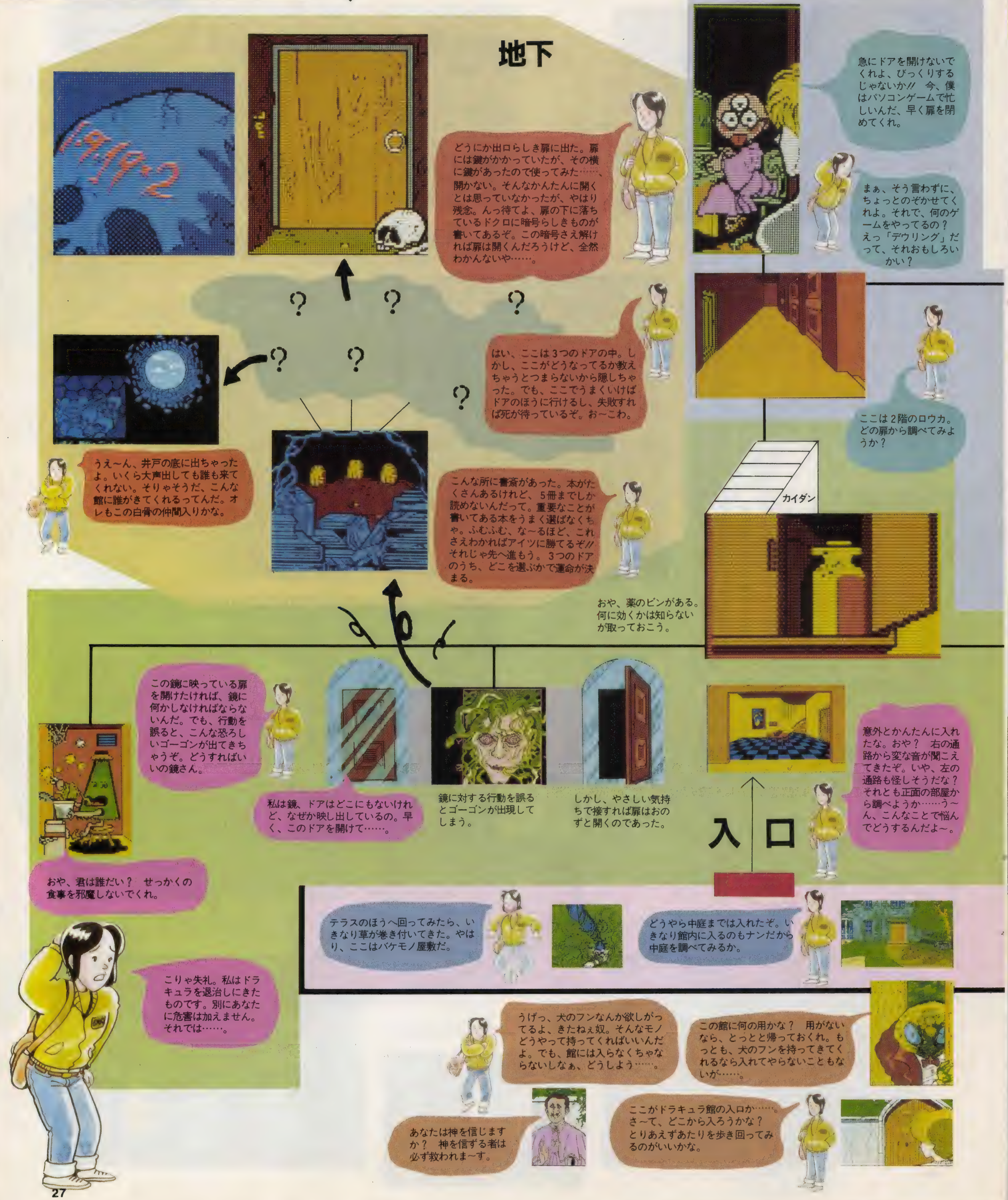
●暗号2

2＝B　5＝E
G＝ハ　R＝サ　1＝イ

●答え

BEEPハ　サイコウ！


どうにかドラキュラのいる地下へ通じる階段を見つけたけど、オレに倒せるかな？ 外は満月、時刻は3時2分。不安だな～。
あっ、アーニャがいた。ついに発見したぞ!! しかし、手前にあるひつぎと、倒れている男が気になるなぁ。何も起こらなければいいが。
何を言うんだ。僕は君を助けるためにここまで来たんだよ。さぁ、いっしょに逃げるんだっ!!
そうはいかないぞ若僧。アーニャは私の妻だ、きさまの好きなようにはさせん!!
ついに出たな、ドラキュラ。アーニャを救うためなら、きさまなんてひとひねりだ……なんてこと言えねぇ～よ。し、しかし、ここまできた以上どうにかしなくては。そうだ、さっき神父さんにもらった十字架があったな。あれを使おう。うわっ、コウモリの奴、十字架を持っていっちまいやがった。よーし、こうなりゃイチかバチかだ、いくぞ～!!
この女の人はアーニャじゃなさそうだけど、こんなところで何をしているんだ？
ドラキュラのいる地下室
ウォーッ、満月の夜は狼男さまの出番だ!! オレに食われたい奴は誰だ～!!
私を助けてくれてありがとう。でも1人で逃げて。でないと、あなたはドラキュラに殺されてしまう。
それは、どうも親切にしていただいて。では、人形たちと話させていただきます。
2階
こんなところでナゾナゾをやらされるとは思わなかった。ちゃんと答えられるかなぁ？
オ、オレはエイズだ！ 食えるもんなら食ってみろ!! なんておどし文句は通用しないな。
ハッハッハッ、エサがとびこんできたな、若くてうまそうな人間だ。ブタの調理人に料理してもらおう。
ここは人形たちの部屋だよ、人形じゃない奴は帰っておくれ。えっ私に聞きたいことがある？ それなら人形たちのほうが物知りだよ。
う～む、怪しげな祭壇だ。ここでは何をすればいいんだろう。今は何もわからないけど、きっと何か秘密があるに違いないぞ。
フォフォフォ、私は大ガラス。この部屋へ来たからには私のナゾナゾに答えてもらおう。もし、答えられたら、いいものをプレゼントしよう。しかし、君が答えられない場合は覚悟してもらうよ……。
鍵が必要
この3体のうち、どいつに話しかけようか。真ん中はオレ好みだけど、口のまわりについている血が気になるなぁ。
1階
グルルー、なんだきさま！ 見慣れない顔だな、何しにきたんだ。
あっ、え～と、その、あれです（ヒェーなんて答えればいいんだよ～、このブタじゃ、おだてても木にゃ登らないだろう……）。
怪しげな井戸があったぞ。中は真っ暗で底が見えないや。まさか、底無しの井戸なんじゃあるまいな？ 石を投げ込んでみようか……。
中庭
なんだ、ここはトイレか。おや、換気口からミョーな小動物がのぞいているぞ。つかまえられるかな？
便意をもよおしてきたのでウ○コしたら紙がない！ 困っていたら換気口の小動物が紙をくれた。使っても大丈夫かな？
スタート
ありゃ、行き止まりだよ。こっちからはどこへも行けそうにないから戻るか……。ベチョ!! きたね～、うんこふんじゃったよ!!

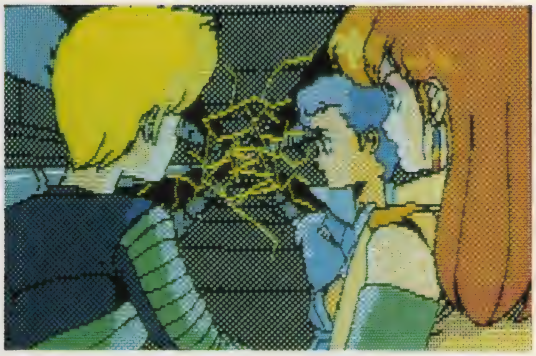

地下
どうにか出口らしき扉に出た。扉には鍵がかかっていたが、その横に鍵があったので使ってみた……、開かない。そんなかんたんに開くとは思っていなかったが、やはり残念。んっ待てよ、扉の下に落ちているドクロに暗号らしきものが書いてあるぞ。この暗号さえ解ければ扉は開くんだろうけど、全然わかんないや……。
急にドアを開けないでくれよ、びっくりするじゃないか!! 今、僕はパソコンゲームで忙しいんだ、早く扉を閉めてくれ。
まぁ、そう言わずに、ちょっとのぞかせてくれよ。それで、何のゲームをやってるの？えっ「デウリング」だって、それおもしろいかい？
はい、ここは3つのドアの中。しかし、ここがどうなってるか教えちゃうとつまらないから隠しちゃった。でも、ここでうまくいけばドアのほうに行けるし、失敗すれば死が待っているぞ。お〜こわ。
ここは2階のロウカ。どの扉から調べてみようか？
うえ〜ん、井戸の底に出ちゃったよ。いくら大声出しても誰も来てくれない。そりゃそうだ、こんな館に誰がきてくれるってんだ。オレもこの白骨の仲間入りかな。
こんな所に書斎があった。本がたくさんあるけれど、5冊までしか読めないんだって。重要なことが書いてある本をうまく選ばなくちゃ。ふむふむ、な〜るほど、これさえわかればアイツに勝てるぞ!! それじゃ先へ進もう。3つのドアのうち、どこを選ぶかで運命が決まる。
カイダン
おや、薬のビンがある。何に効くかは知らないが取っておこう。
この鏡に映っている扉を開けたければ、鏡に何かしなければならないんだ。でも、行動を誤ると、こんな恐ろしいゴーゴンが出てきちゃうぞ。どうすればいいの鏡さん。
私は鏡、ドアはどこにもないけれど、なぜか映し出しているの。早く、このドアを開けて……。
鏡に対する行動を誤るとゴーゴンが出現してしまう。
しかし、やさしい気持ちで接すれば扉はおのずと開くのであった。
意外とかんたんに入れたな。おや？ 右の通路から変な音が聞こえてきたぞ。いや、左の通路も怪しそうだな？それとも正面の部屋から調べようか……う〜ん、こんなことで悩んでどうするんだよ〜。
入口
おや、君は誰だい？ せっかくの食事を邪魔しないでくれ。
こりゃ失礼。私はドラキュラを退治しにきたものです。別にあなたに危害は加えません。それでは……。
テラスのほうへ回ってみたら、いきなり草が巻き付いてきた。やはり、ここはバケモノ屋敷だ。
どうやら中庭までは入れたぞ。いきなり館内に入るのもナンだから中庭を調べてみるか。
うげっ、犬のフンなんか欲しがってるよ、きたねぇ奴。そんなモノどうやって持ってくればいいんだよ。でも、館には入らなくちゃならないしなぁ、どうしよう……。
この館に何の用かな？ 用がないなら、とっとと帰っておくれ。もっとも、犬のフンを持ってきてくれるなら入れてやらないこともないが……。
あなたは神を信じますか？ 神を信ずる者は必ず救われま〜す。
ここがドラキュラ館の入口か……。さ〜て、どこから入ろうかな？とりあえずあたりを歩き回ってみるのがいいかな。

超新作を巻きこんだ
冒険嵐上陸！

大きな犠牲が新たな生命を導く

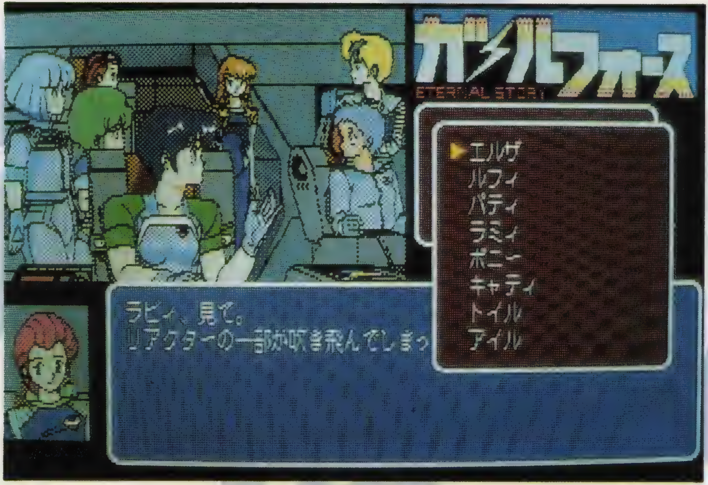
●スキャップ・トラスト ●PC-88シリーズ
●5D（7,800円） ●by 秋本あき

▶ガルフォース・創世の序曲◀



ラビィが寝ている間に船が損傷してしまった。修理に向かったが動力室への道は閉ざされている。

ビデオと原作をもとに、勇敢な少女たちの戦いのストーリーが始まった。生存のために企てられた悲しい選択が次次と……。



話すというコマンドを選択した場合、話すことのできる相手が表示される。

セッション61の「ガルフォース」が、ようやくアドベンチャーゲームとして完成した。

さて、このガルフォース、知っている人は、知っているし、知らない人はもちろん知らない。というのも、オリジナル・アニメーションとして発売されたので、ビデオデッキを持っていて、さらにこのビデオを入手した人しか見ることができない、という非常に限定されたネタなのだ。それでもゲームにしてしまうというくらいの人気があったというわけだ。

今回は、ビデオのストーリーのすばらしさをゲーマーにも楽しんでもらいたいという気配りから、あえて既成のストーリーで作ったわけだが、それだけにゲームの展開には苦労したらしい。一番注意を払ったのは、アニメを見た人も、見ていない人も楽しめるゲーム作りである。それがどんな点か説明しよう。

敵戦闘機と交戦に入るブロンディー、戦闘シーンもコマンドを入力していくようになっている。

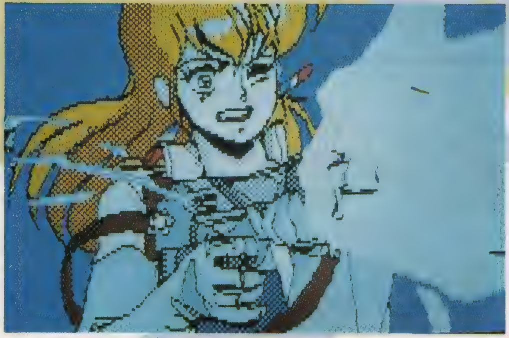
ストーリー

宇宙には、人間の姿をしている女だけの種族・ソルノイドと、普段は人間の形をしたサイボーグに入っている液体のパラノイドという2つの種族があった。彼らはおたがいに憎みあい、たがいの存亡をかけて戦争を続けていた。

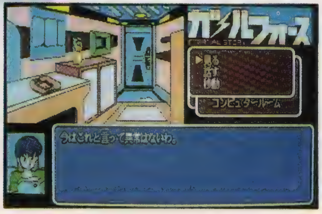
その結果、絶対兵器が開発され戦争は終末に向かいつつあった。このままでは両者とも絶滅してしまうと気付いた両軍の上層部は、秘かに自分たちの種を残したいと考え、両種族を融合した「新個体」

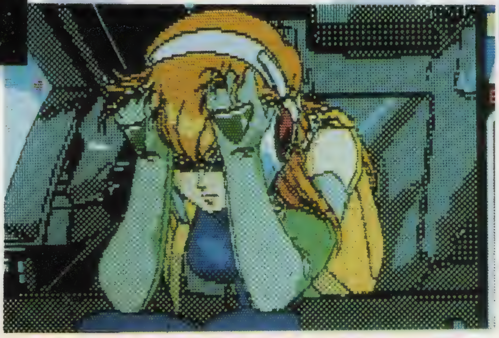
モンスターに襲われ、ビームガンを撃つラビィ、しかし、その結果は……。

ゲームの中で、コマンドを入力しなくても話が進んでいくシーンがいくつかある。この部分を詳しく読んでいくと、ガルフォースのストーリーが明らかになっていく。

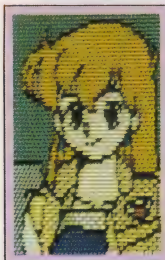


船内にあるラビィの部屋はこのようになっている。



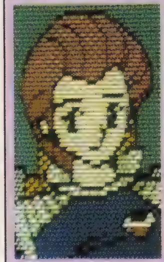


ガルフォース登場人物紹介



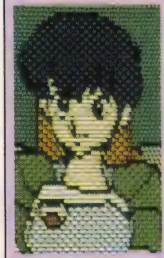
ラビィ
（サブ・リーダー　19歳）

このゲームの主人公的存在で、プレイヤーはすべてラビィの立場になってゲームを進めていくことになる。実際には心優しく、慈愛に満ちた性格であり、年下からはよき姉と慕われ、年上からはよきパートナーとして頼りにされる存在である。



エルザ
（ガルフォース・リーダー　21歳）

ガルフォース7人の中では最年長で、スターリーフ号の艦長である。いかにも軍人といったタイプで、常に任務を最重要視しているので、仲間からは煙たい存在である。

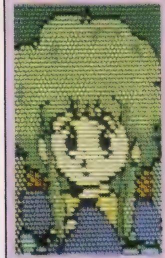


パティ
（戦闘アシスタント　17歳）

ルフィのサブとして戦闘面をアシスタントする。ボーイッシュで活発な性格である。

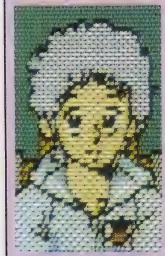
ルフィ
（戦闘リーダー　21歳）

戦闘意欲に満ちあふれた歴戦の勇士。自分勝手な行動を取りたがるエルザとは口論がたえない。性格は荒く、スケ番風のイメージがある。



ラミィ
（非戦闘員　15歳）

スターリーフ号の食料調達担当、世間知らずで無神経なところがある。おてんばだが、スターリーフ号のマスコット的存在。

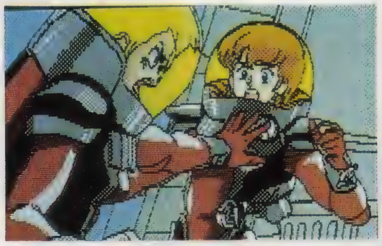


ボニー
（メカニック　18歳）

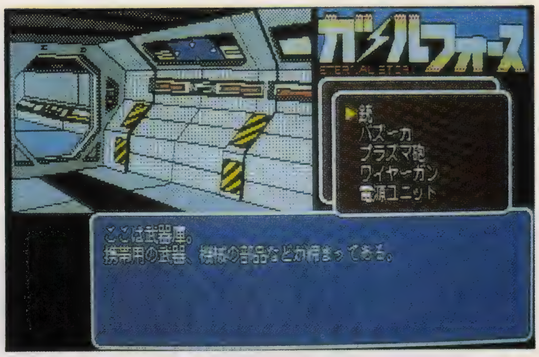
武器の整備、スターリーフ号のメインテナンスなど、あらゆる機械の修理と開発を担当する。温和で明るい性格をしているので、クルーのだれからも好かれている。

キャティ
（コンピュータオペレーター　16歳）

物静かで、孤独が好きな暗い性格のキャラクター。いつも、コンピュータと会話をしたり、クルーの行動を記録にとるという謎めいた行動をとる。



1人で出撃しようとするルフィを止めるラビィ。しかし、ルフィは強引にでていってしまう。



スターリーフ号には武器庫、病室などがあり、それらの部屋にもいろいろな意味がある。

を作り出すことにした。この計画はジェネシス計画と呼ばれ（ほとんどスタートレックのノリだな）、その実験は惑星カオスで行われていた。

しかし、前線で戦っている兵士たちは、そんな計画があることも知らされず、相手を倒すことだけを命令されていたのだ。このゲームの主人公であるスターリーフ号に乗り組む7人の女の子もそんな兵士たちの一部で、パラノイドの手からカオスを守るために出動していったのである。

ところが、艦隊といっしょに行動するはずであったスターリーフ号は、ワープ時にかかる加速度を殺すための装置Gキャンセラーの損傷によって、艦隊から取り残されてしまったのだ。

ゲームはこの部分から始まる。

3部構成の大迫力

登場する女の子は全部で7人だが、アニメでもそうだったようにラビィが主人公になる。ラビィは他のキャラと話したり、働きかけたりすることによって、すべてのキャラを動かせるのだ。

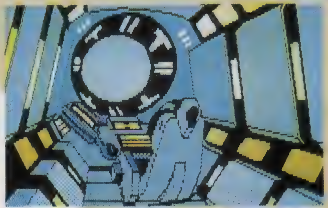
さて、コマンド入力方法だが、これは選択式をとっている。それもアイコンなどは使わない。たとえば、持ち物の＊＊を＊＊の場所に使う、などという面倒な操作は必要なく、ある場面で必要な持ち物を持っていれば、自動的にそれを使ってくれるようになっているのだ。同じように「話す」というコマンドでは、キャラがリストアップされ、その中から選択するという方法をとっている。

このほか特殊なコマンドの入力が必要なときには、そのときどきの状況に合わせた内容の選択肢が用意されるようになっている。アニメの見せ場の一つである戦闘シーンも「攻撃」、「回避」などのコマンドによって、敵を破壊したり、敵の攻撃をかわしたりできるのだ。

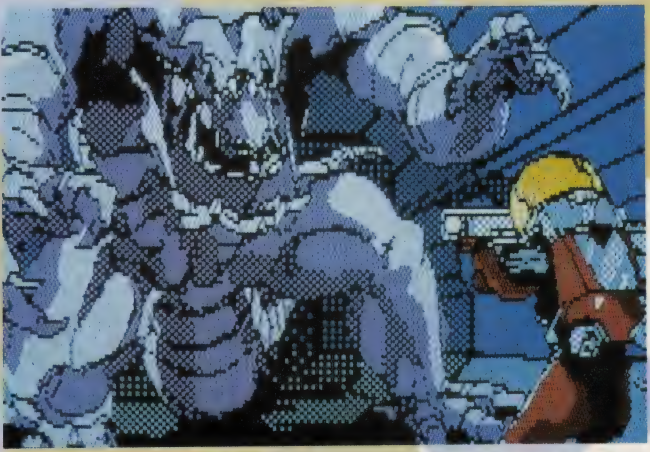
ガルフォースは大きく3つのパートに分けることができる。かんたんに説明すると、Gキャンセラーの損傷を発見し、それを修理して脱出するまでがAパート、いろいろな秘密を知り、惑星カオスに到着するまでがBパート、カオスに着陸し、エンディングまでがCパートだ。

Aパートは、後半に入っている戦闘で少々てこずるだろう。Bパートは、アニメにもあったようなドキッ!というシーンが用意されているぞ。とはいえ、トラップがあちらこちらに仕掛けられているので、無思慮な行動をとるとあっというまにQ太郎だ? また、ストーリー展開においても重要なことが何度もでてくるので、メッセージをよく読んでおこう。

さて、最後のCパートだが、ここは核心なのでふれない。ただ、ガルフォースのメンバーは、軍上層部に利用されているということをよく考えにいれておこう。とにかくストーリーがアニメものと、少なからずバカに(?)してたんだけど、なんのなんの。非常によくできていてちょっと感動的なのだ。まさにアダムとイブの世界が今、始まろうと……。



スターリーフ号のメイン部分の1つコンピュータルーム。ここでは重要なことが……。



超新作を巻きこんで
冒険嵐上陸！

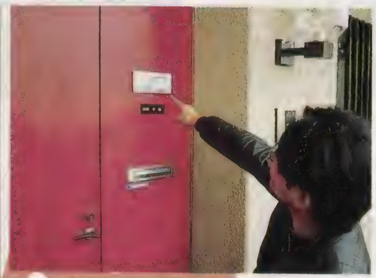
愛を感じさせるラストに思わず涙

●シンキングラビット
●PC-98シリーズ
●5D 7800円
●by 地縁土

▶ザ・マン・アイ・ラブ◀ THE MAN I LOVE

喜び勇んで出かけた大阪取材。ところが季節はずれの大雪にみまわれそこは雪国。電車は止まるしもうたいへん。

▼シンキングラビット社は、じつは雪深い岩手の小都市にあった（ウソです）。



▼それが証拠に、ほら扉にはシンキングラビットのマークが。

▶今林氏は自らのアドベンチャーに対する熱い心を私たちに語ってくれた。

▶アドベンチャーにはタネがある。だから、見せられない部分も多い。

依頼

太陽がそろそろ真上に登りきろうとする早朝、依頼人を迎えるための応接セット兼ベッドのソファーの毛布の中から、モゾモゾと起きだした俺は、よろける足に文句をいいながらバスルームへ向かった。熱いシャワーは俺の体を激しく叩き、昨夜の事件で酷使した筋肉の悲鳴と、酒と涙のくすんだ残り香を洗い流し去った。

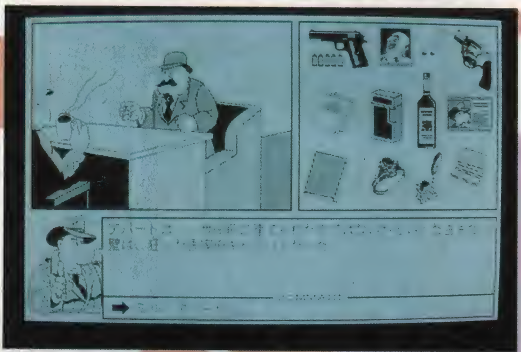
ヒゲソリあとに止血クリームをすりこみながら、事務所の中で唯一私物の散らかっているデスクに向かい、引き出しの中のブローニングの次に高価な持ち物であるアームチェアに体を沈めた。

デスクの一番下の引き出しの中から、JDのボトルとヒビの入ったグラスを出して、中身がもれないギリギリ、指2本分をグラスに注いだ。

「禁酒の誓いを破ってしまうが、この一杯は飲まずにいられない」

俺はグラスを一気にあおると、カレンダーの×印を数えた。

「今年に入って83回目か。今回の禁酒は長く続いたなあ。14時間といったところかな」



▼私立探偵のところには当然のこととして迷惑でも依頼人が来る。

もう指2本分注ごうとしたとき、デスクの上の電話が鳴りだした。俺は思わず腕時計を見てしまった。あと30分遅かったら、この電話は通じなかっただろう。この電話が仕事の依頼で、電話代くらいになればいいがな、と思いつつ受話器を取った。

「おう、起きてる?」

電話の主は声ですぐにわかった。

それは、ある編集部の馴染みの編集者であった。電話代にもなりそうもないぞ、と思った。1日100ドルプラス経費という俺の依頼料を払えるほど、編集という仕事で給料をもらえるはずがないだろう。

「今夜酒でも飲もうってんじゃないぞ。おまえを私立探偵として雇おうという話だ。ちょっと探してほしい男がいるんだ」

あと25分くらいしか電話は通じないが、明日にはまた使えるようになりそうだ。もしかすると、エアコンも修理できるかもしれない。そんな希望が芽生え始めた。希望なんてものは、パンドラの箱のすみに張り付いているのが発見されてからしばらく、行方不明だった。それが俺によって再発見されたってわけだ。

▲ゲームタイトルは誰でも見れるのだから、雰囲気を出したい。

ザ・マン・アイ・ラブ

依頼の内容はかんたんで、危険な臭いはこれっぽっちもなさそうだった。

アドベンチャーゲームで有名な

▲時には逆にやられることもある。やはり探偵は体が資本なのだ。

▶電話での依頼もある。マズイ顔を見なくてもいいから楽な面もある。

▼ダウンタウンのアパートはどれもボロが多く、探偵とて例外でない。

▲時には有益な情報を得るために暴力をふるうこともある。

▶こういう奴を相手にしたら、体がいくつあってもたりない。

▶チンピラから身を守るためにも腕力は必要だ。探偵は体力が勝負だ。

「シンキングラビット」とかいう会社が秘かにどこかへ移転してしまったらしい。彼の編集部でその会社の新作ソフト「THE MAN I LOVE」というゲームを至急取材しなければならないので、探してほしいというのだ。

ソフトだとかアドベンチャーゲームだとか、俺にはチンプンカンプンだったが、行方不明の人や物を捜し出すことに変わりはない。ついさっきも、行方不明になっていた希望を見つけ出したばかりだ。迷子の犬や猫を捜し出すのとはわけが違う。ましてや会社を捜し出すのは、蒸発した人間を捜し出すことよりやさしいはずだ。俺は2つ返事で仕事を引き受けることにした。

俺はまず、「シンキングラビット」社の最近の情報と、ソフト業界の詳しい実状を依頼主の編集者に聞くことにした。

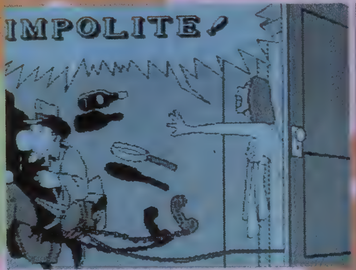
彼は、「シンキングラビット」の過去の業績や最近の経営について、知っているかぎりの情報を提供してくれた。

「倉庫番」というソフトで一躍注目を集めたこと、「鍵穴殺人事件」、「道化師殺人事件」、「カサブランカに愛を」などの一連のアドベンチャーゲームでその地位を確固たるものにしたこと、アドベンチャーゲーム用のツールを開発して、シナリオを一般公募したことなどなどである。

俺はさっそく大阪へ飛んだ。宝塚歌劇団で有名な宝塚にほど近いマンションに、「シンキングラビット」社はあったという。なるほどそのマンションにはすでに会社は存在しなかった。

管理人に聞くと、会社は1ヵ月ほど前にあわただしく出ていったという。行き先はわからず、郵便の転送手続きもなされていないらしく、会社への手紙の束が、トイレットペーパー数十個分もたまっていた。

▲勝てないと思ったら、武器を出すことをためらってはいけない。



▲しかし、ハードボイルド探偵はハレンチ行為を極力避けよう。

原作者は葉山に

手がかりが何もないのかと、手紙の束を調べていると、管理人が頻繁にかかってくる電話の話をしてくれた。会社からの連絡はないかという、男からの電話だったという。この1週間ほど電話はないが、それまでは毎日のようにかけてきたらしい。俺はその線を追って、逗子の葉山マリーナを訪ねることにした。

男の名前は渡辺達也、意外にも依頼人が取材しようとしているゲームの原作者だった。

彼にも内緒で会社は移転してしまったらしく、つい1週間ほど前、1通の手紙が彼の元に届くまで、まったく音信がなかったという。さらに彼は、手紙に書いてあった住所はデタラメだったということまで話してくれた。心底俺に協力したかったらしい。

ここで手がかりの糸がプツンと切れてしまったかに見えたが、封筒の表の消えかかった消印を、俺は見逃さなかった。

消印の郵便局を捜し出すのに苦労はなかった。俺は岩手県のとある小都市へ飛び、「シンキングラビット」社の所在地に目星をつけたところで依頼人を呼び寄せた。

手紙の内容からして、「シンキングラビット」社が一連の仕事を放棄していないことは察しがつく。岩手県のド田舎といってもいいほどの小都市で、コンピュータのソフト開発をしようとすれば、いやでも目立った存在になるだろう。

俺は2、3日間の聞き込みで、それらしいマンションをしっかりピック・アップすることができた。この町でもひときわ高いマンションの5階の一室の扉には、まさしく「シンキングラビット」と表札がかかっていた。

――この物語はフィクションである。「シンキングラビット」は、

▼そういうときに限ってサツのご厄介になるものだ。サツは怖いよ。

◀足を棒にして手がかりを捜す。足の裏の皮も探偵にとっては大事だ。

◀ハードボイルドにはバーが欠かせない。酒が入ると舌が軽くなる。

決して岩手県に引っ越しなんかしていません——

探偵小説

一連の「シンキングラビット」のアドベンチャーゲームは、取材に応じてくれた今林氏の言葉を借りるまでもなく、本格アドベンチャーゲームとしての完成度が高い。「鍵穴殺人事件」、「道化師殺人事件」、「カサブランカに愛を」の3作を見ればわかるが、ゲームの軸として必ず殺人事件が登場している。これは、映画が好きで、ミステリーが好きな今林氏のアドベンチャーゲームに対する思い入れがあるからだろう。

今回の新作「THE MAN I LOVE」にも殺人事件が起こることはまず間違いないところだが、前3作とは若干趣を異にしているようだ。

今回の主人公は、チャンドラーの名作、ハードボイルド探偵として有名なフィリップ・マーロウばりの私立探偵である。

私立探偵は、趣味というより生活のために探偵稼業をしているのだから、自分から金にもならない事件に首を突っ込むようなことはしない。依頼人の利益になることならば、多少の違法行為、たとえば、相手の弱味に付け込んで恐喝まがいの方法で証言を聞きだしたり、腕力や武器にものをいわせて証拠を手に入れたりもする。

この作品は、「シンキングラビット」が開発したアドベンチャー・ツールを使ったシナリオコンテストに応募されたなかの優秀作品を元にしたもので、システム的には従来どおりのシンプルな、とくに目だった変更点のないものだ。

入力はカナ、ローマ字、英語のいずれでも入力可能で、最近流行のコマンド選択方式は、今回の作品はもちろん、将来的にも採用する予定はないそうだ。

ゲームは、最終段階のバグ取りの最中で、残念ながら今回の取材ではプレイさせてもらえなかったが、今林氏のお話によると、基本的なゲームストーリーは、

「ある私立探偵のところに1人の老婆から依頼が舞い込んできて、彼女の盗まれた大切な指輪を探して、取り返してほしいと頼まれる。指輪の捜査をしていくうちに、彼は殺人事件に巻き込まれ、事件は意外な方向へと展開していく」

というものとのことだ。

舞台はハードボイルド小説によく登場してきそうなアメリカの、とあるダウンタウン。汚れた町並みとすさんだ人々の生活。バックには哀愁ただようブルースが流れ、救いようのない人間模様がくり広げられる。そしてそれをカバーするかのように、地位や名誉、欲望などとはまったく無縁の、愛を感じさせるラストシーンが待っているという。

実生活とはかけ離れた想像の世界や、単なる謎解きだけのアドベンチャーゲームばかりのこの分野にも、こういった心の荒廃した現代を批判し、かつ心の救いを与えてくれるようなストーリーを持ったゲームが生まれてくるようになったのは収穫といえるだろう。

このゲームは、アドベンチャーゲームとしてはかんたんなほうだが、遊び心が豊富な展開らしい。これは雰囲気を重視して、へんにストーリーをひねり過ぎなかったためであろうが、それはそれで、特徴のあるものになっている。かたひじ張らず、雰囲気を楽しむゲームだといえよう。

◀キミは無事に事件を解決して、ホロ苦いぬくもりを抱いて眠りにつけるか。

番外編 芋のビタミンADV

あの完成された゛ロードランナー″を、何を考えているんだか芋は、まったく別のゲームにしちまった。これぞ冒険遊戯だ、ホイッ！

文／氷水芋吉
イラスト／M. YAMAMOTO

アクションゲームでアドベンチャーする

ビタミンDの「ADV入り目薬!?」

やあ、みんな！ 今月のアドベンチャーゲーム特集はいかがだろう。各ソフトハウスとも、映像、音楽、ストーリーなどに優れた新作を次から次へと出してくるもんだから、キミたちも目移りして困っているんじゃないかな？ そんなキミ、そう、目移りし過ぎて眼がチカチカしてきたキミに贈るのが、このビタミンD特製・ADV入り目薬！ なにせ「目薬なのにビタミンADVが入ってるぅ!!」なわけだから、効果のほうは保証付き。お急ぎでない方は、ゼヒお試しあれ。

……といった前置きとはまったく関係なく、今回の遊び——ちょっと変わったアドベンチャーを紹介することにしよう。

本邦初公開！ ADV版「ロードランナー」

さて、そこで今回の題目「アクションゲームでアドベンチャーする」だ。これはいったい何をするのかというと、なんと、ごくフツーのアクションゲームを使って、今までにないようなRPG風アドベンチャーを楽しむ！のだ。

まず用意するものは、「ロードランナー」(ポーズがかかるものであれば機種は問わない)と、紙に鉛筆。そして、遊ぶための人数は、最低2人からだ。ただし、そのうちの1人は、「レフェリー」、すなわち審判の役割をしなければならず、実際に遊ぶ（プレイヤーとして加わる）ことはできないから承知してくれ。

それでは詳しい手順を説明しよう……と思ったんだけど、その前にまずいっておかなければならないことが1つある。それは、この遊びでは、キャラはたしかにプレイヤーの意志で動かすんだけれども、実際にコントローラー（ジョイスティック）を握るのは、プレイヤーではなくレフェリー役の人間だということ。しかも、プレイヤーはゲーム画面を見ず（！）に、あたかもテキストアドベンチャーをやっているような感じで、レフェリーと対話し状況を聞き出しながら、意志決定をしていかなければならないんだ(対話中には、ゲームはポーズをかけておく)。

もちろん、プレイヤーは画面を見ることができないから、紙の上にマッピングをしなければならない（マップを完成させてなお、パズルも解かねばならない！)、金塊を取り終わってもわからない。おまけに、脱出ハシゴさえも自分で探し出さなければならないぞ。

以上の説明だけではわかりにくいと思うので、実際にどんな風にゲームが進んでいくのか、少し書いてみることにしよう。

(プレイヤー＝「プ」、レフェリー＝「レ」とする)

プ「周囲を見回す」
レ「左3ブロック先から番兵がこちらに向かってきているぜ」
プ「じゃあ、左に穴を掘って、右に2ブロック進もう」
レ「番兵は穴に落ちた。……おっと、右に金塊を発見！」
プ「もちろん、金塊を取る」
レ「右側は行き止まりだけど、下にハシゴがあるぞ」
プ「ハシゴを降りる」
レ「下から、さっきと違う番兵が登ってきた」
プ「上に逃げる」
レ「上から、さっきの番兵が降りてきた」
プ「ハシゴから左に飛び降りる」

……こんな感じでゲームを進めていくわけなんだ。わかってもらえたかな？

ところで、このままではゲームが難し過ぎておもしろくないかもしれないので、次のようなオプションルールをレフェリーが勝手に付け加えるのもいいだろう。

・プレイヤーがある場所を通ったら、特殊アイテムを拾うことにする（自分の周囲のマップがわかるアイテムとか、番兵の位置がわかるレーダーなど)。
・ところどころに、ヒントをくれる人物（RPGでいう「ノンプレイヤーキャラ」)がいることにする。

その他、元ゲームのルールに反しないかぎりで、レフェリーがさまざまなルールを考えるのも楽しいだろうね。

なお、この遊び方は、ロードランナーだけでなく、パックマン、ドルアーガの塔（でやったら、さぞ難しいことだろうね）などでもできることは、ゆーまでもない。

人間相手にアドベンチャー

とちゅうで気づいた人がいるかもしれないけれど、じつはここで説明した遊びは、アドベンチャーゲームというよりは、むしろRPG(コンピュータ版じゃないよ)に近いものなんだ。なにしろ、普通のRPGとの違いは、シナリオの代わりにアクションゲームを使うことと、バトル（戦闘）のシステムがないことだけ。でも、もともとアドベンチャーゲームは「バトルのないRPG」(あれ、RPGのほうが「バトルのあるアドベンチャー」だったっけ？）と呼ばれているぐらい。だから、こういう遊び方のほうが、よりアドベンチャーらしいといえないこともないんだろうけど……。

まあ、とりあえずは人間相手ということで、あの「その単語はありません」なんていうメッセージが出ないだけでも、よろしいんじゃないですか!!（おまけに、画面も見ないから眼にもいい——おっ！ 前置きと本文が関係あるではないか！）

といったところで、この項はオシマイ。それでは……

ビタミンDでまた会おう！

衝撃のAIDS(エイズ)検査

㋐ドベンチャーにも ㋑ろいろあるけど ㋙れが自分に ㋛っくりくるかな?

NO

スタート

Beepのなかで好きなページは?

a. 特集・連載・その他

b. ビデオゲームが最高

c. 暗かぁないぜ! パソコンゲーム

d. やっぱりファミコン・セガ

なんかあぶないノリのタイトルだけど、さして意味はない（何のこといってるのか見当もつかないキミは、世間知らずか幸せもん！だ）。(芋)特製の問診表(もんしんひょう)で、キミの好みを診断しちゃおう！

★問診表

Q1 TVの2時間ドラマを見るとき、キミはどのあたりで結末の予想がつくだろうか?
a 最後まで見たあとに、やっとわかる
b 1時間ぐらい見たところでわかる
c 導入部だけでわかる
d 配役がわかれば結末もわかる

Q2 キミの生き方はどのタイプか?
a 太く短く、花火のように生きたい
b 細く長く、つつましやかな生き方が一番
c 細く短く、薄幸(はっこう)の人生をひっそり終えたい
d 太く長く! ゴキブリこそがわが人生の師

Q3 ジグソーパズルをやるならどのぐらいの規模がいいだろう?
a 100ピース以下（すぐできる）
b 500ピースぐらい（3時間ぐらいかかるかな?）
c 難しければ難しいほどよい
d ジグソーパズルなんか絶対やりたくない

Q4 キミがファミコン（またはセガ・マークIII、パソコンなど）を買ったのはいつ頃?
a ブームになる前からすでに持っていた
b おもしろそうなソフトが出たから買った
c 恥ずかしながらブームになってから買った
d 持ってまへん

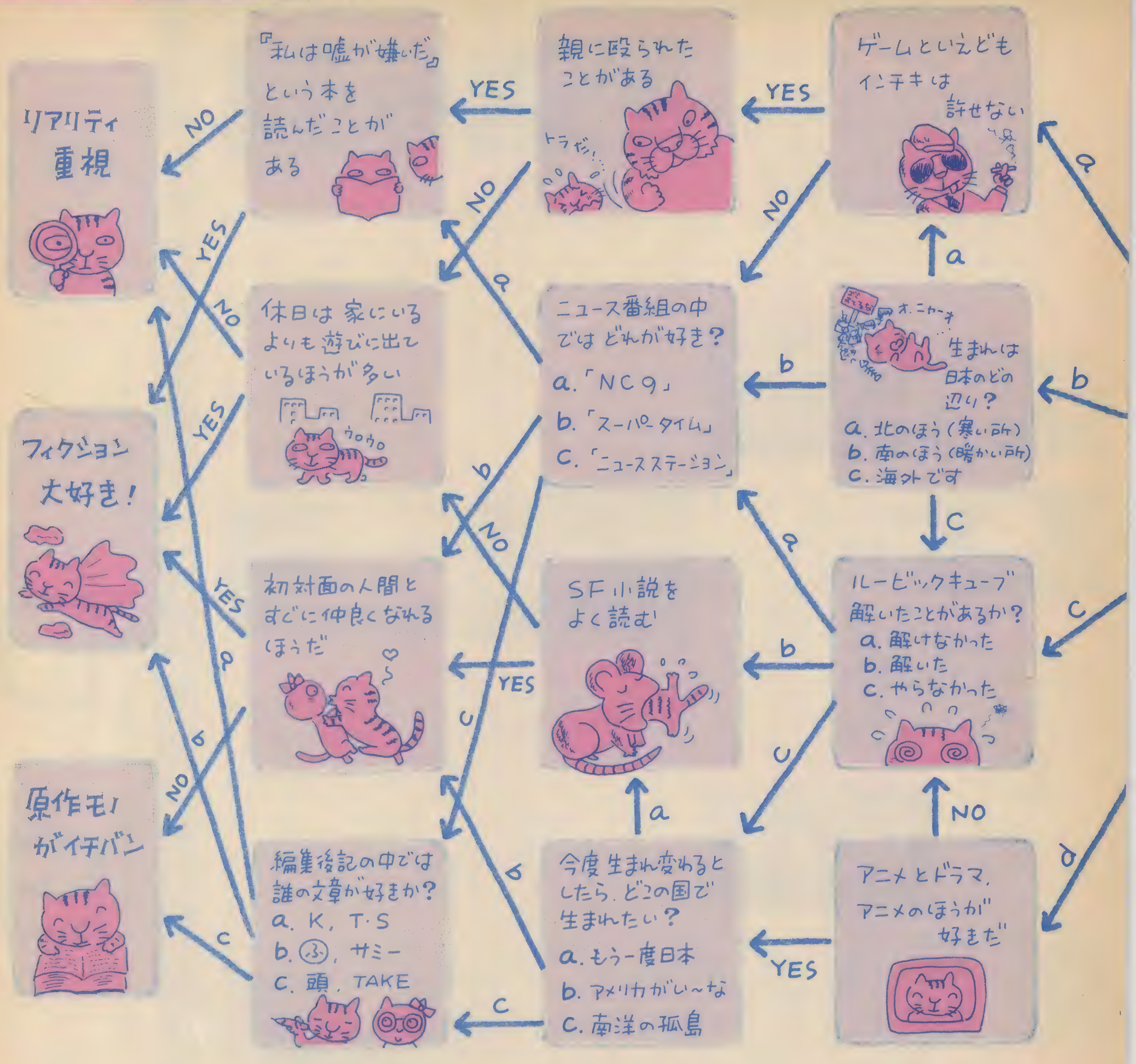
Q5 次の映画の中で、キミの心に残る映画はどれ?
a 「ロッキー」
b 「エイリアン」
c 「13日の金曜日」
d 「2001年宇宙の旅」

Q6 キミのカバンの中は、次のどの状態に近いだろうか?
a ゴチャゴチャしている。去年のテスト用紙がいまだに入っているかもしれない
b 必要最小限の物だけ前の日に入れるので、わりとキチンとしている
c 重いものを持つのはイヤだから、何も入れない。したがってスッキリしている

Q7 本を読んでいたら難しい単語でつっかかってしまった。さあどうしよう?
a 辞書で調べてから、あらためて読み始める
b 知っていそうな人に聞く
c 雰囲気(ふんいき)で読みとばす
d そんな難しい本はこれ以上読まない!

Q8 キミの血液型は?
a A型
b B型
c O型
d AB型

Q9 キミは、ゲームをどんな姿勢でどのぐらいの時間プレイするのだろう?
a 椅子(いす)に座ってノンビリ一晩



配　点　表

Q \ A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a	10	6	5	3	10	10	1	1	1	1
b	5	1	2	5	5	1	4	10	5	3
c	1	10	1	10	5	7	6	3	5	10
d	7	10	10	1	1		10	7	10	7

展開 100 ↑ ↓ 0 謎

中やる

b　あぐらをかいて2、3時間ぐらい

c　畳に正座して、1時間ミッチリ!

d　寝ころがったまま眠るまでやる!!

Q10　キミはメガネをかけているか?

a　目が悪いからかけている

b　目は悪いけれどコンタクトを使っている

c　目はよいけれど伊達メガネをかけている

d　メガネはかけていない

解答は終わったかな? 終わったなら、キミの答えを次の配点表に照らし合わせて、合計点を計算してみよう。その計算結果と、先に判定した「キミの好みのジャンル」が揃ったなら、次のページの表でキミにピッタリのアドベンチャーを見つけられるぞ!

芋とたけじゅんで作った あぶな〜いADVG分布図

※ゲーム名のあとの( )内の数字は難易度です。なお、難易度とおもしろさは別のものなので、お間違えのないように。

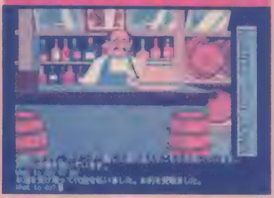
粘着性現実型

マデリーン(4)

クリスタルプリズン(2)

●ゲーム序盤は本筋に全然関係ないように見えて、ちょっと不安。でも城に入ってマデリーン妃の手掛かりを見つけていくにつれておもしろさが！ 誰もがハマリそうな個所が幾つかあって、おまけにマルチエンディング。真のエンディングなら、古道具屋に戻っているはずだ。安価だけど、中身はスグレモノ。

●とにかくアイテムの数がスゴイ！ んだけれど、そのなかで必要なものは限られている。歩き回っているうちに足りないものに気づいて、戻って調べ直すことしばしば。そのうちにトラップにハメられたりで、屋敷の中にやたら詳しくなれるはず。クリスタルを見つけても先はまだ長い。続編の話もあるとか、期待しよう。


道化師殺人事件(5)

●PC-98版のスクロール画面に驚かされたもの。でも、画面以上にシナリオのデキのよさが光った。次第に明らかになってゆく事実（とくに解いたあとのドンデン返し）にうならされること間違いなし！ ただ、アイテム探しがちょっとタルイかもしれない。

軽井沢誘拐案内(4)

●知る人ぞ知る、堀井雄二氏のシナリオ。充実したシナリオと定評のある人だけに、アドベンチャーの初心者には難しいかも？ コマンドがテンキー入力とはいえ、侮れない。ゲーム中に遊びのエッセンスも少々あり。

我流性逃避型

太陽の神殿(4)

[illegible](2)

●前作「アステカ」の続編とは思えない変身ぶり。コマンド選択式なれど、それがフルグラフィックアイコン、マウスカーソルタイプ！ コマンド総当たり戦でいけばいずれ終わるのは宿命だけど、そこは宮本氏、かんたんに終わらせてはくれない。かなり現実している架空物語。

●主人公クリスのかわいさと、全画面（だったと思う）に入った隠れキャラで話題を呼んだゲーム。アドベンチャーに隠しコマンド、隠れキャラの存在は認めたくないけど、なかなかセンスのある（!?）遊びぶりだった。アニメ処理もなかなかだけど、前評判ほどではなかった。

●前作でお世話になったマリさんが、生贄にされそうなので救い出すというストーリー。動物との会話のなかで、いろんな呪文（?）を教えてもらえるが、この呪文や〝バケル〟コマンドが、主人公がキツネという特色をうまく表している。ゲーム自体は難しくないが、おもしろさは大。

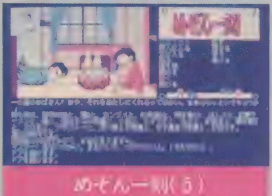
はーりぃふぉっくす・雪の魔王編(2)

イミテーションシティ(1)

●近未来ハードボイルド。根気さえあれば誰でもラストシーンは拝める。シナリオの練りがいまいち足りなくて、先が読めてしまうのはちょっといただけない。

流行性快楽型

●響子さん人気は未だ衰えず！ 取れる物はほとんど探す必要もなく置いてある。ただそれを取るタイミングが難しい。要は、そのタイミングとお金の使い方なんだけど……。原作のメインキャラクターが総出演、イメージを壊すことなく活かされている。


めぞん一刻(5)

●「アベシ！」「おまえはもう死んでいる」などの名台詞を生んだ人気コミックを知らない人はモグリだ！ その原作のイメージを活かすには、敵との対決シーンは不可欠。敵の秘孔を突くと、アニメーション処理で手がちぎれたり、頭が砕けたり。これには賛否両論あるけど、対決シーンがすべてじゃないんだし……。そのわりに、最後のシンとの闘いがちょっとあっけなかった。

北斗の拳(4)

●3部構成の1部は物探しがメイン。2部では、とにかくゴジラに遭わないように動き回るのに苦労する。時間によって画面が変わっていくのがユニーク。そして3部のマルチプレイ。これが、アイデアとしては新しかったのにイマイチつまらない。

ニューゴジラ(2)

ウイングマン(3)

●キャラクターの表情、原作に忠実なシナリオがウケた、最近の原作モノのハシリともいうべきゲーム。戦闘シーンがアクションゲームになっているけど、本筋に直接影響しない。つまり完璧に遊びの部分なのだ。

●タイムマシンで過去へ飛び、殺人事件の真相を究明するのが目的。タイムマシンものの小説が好きな人なら、最初から犯人の目星がついてしまうかもしれないけど、もちろん犯人探しだけのゲームではない。意外な展開、過去と未来とのからみなど、高いドラマ性がプレイヤーを飽きさせない！ 画面はモノクロームだけど、それだけに細かい描写ができているし、淡々としたイメージを生んでいて効果的。タイムマシンなんて出てくるとSFアニメのっぽいけど本格派ミステリーだ。

カサブランカに愛を(3)

●「ポートピア」と聞くと、ファミコンを連想してしまう人も多いだろうけど、もともとはパソコンゲーム。発売当時、東西南北にとらわれず、地名で移動できる方法は画期的だった。つまりこのゲームが元祖。ファミコン版の人気のおかげで、ラジオ番組などを通じてすでに殺人犯人も公表されてしまったが、自力で解けばその意外性にビックリ！

ポートピア連続殺人事件(4)

●「殺人倶楽部」で一躍スターダムにのしあがったJ・B・ハロルド主演の(?)、ミステリーアドベンチャー第2弾。基本的に意地の悪いヒッカケ等がなく、費した時間の分だけ楽しめるのがうれしい。リアルに描かれるマンハッタンの街並を味わいながら、秘められた真実――人間関係を足で解き明かしていくのだだっ！

マンハッタン・レクイエム(4)

●メニュー選択式だから、すべてのメニューを選んでいけばいつかは解ける……んだろうけど、そんなやり方じゃあおもしろくない。登場人物のほとんどがうさん臭くて、容疑者の数もプレイヤーの頭の中でどんどん増えてしまうという仕組み。少しずつ現れる手掛かりを推理力で有機的に結びつけ、的確なコマンド選択で事件を解決に導こう。そうしないと、せっかくの練りに練られたシナリオが台無しってものさ！

殺人倶楽部(2)

リ・バース(3)

●「ウケ狙い」のゲームとは違って、進行に現実性を持たせるほうに努力が注がれているので、一つ一つの行動に注意が必要。画面全体にオドロオドロしい雰囲気と、画像取り込みによるリアリティがあふれている！

●アドベンチャーブックが、そっくりそのままパソコンに入ってしまったという感じ。各シーンにある雰囲気を盛り上げる効果音がなかなかイイし、クロスメディアならではのオフザケも愉快で笑える。また、今までのクロスメディアになくグラフィックが充実している。初心者向け。

デウリング(1)

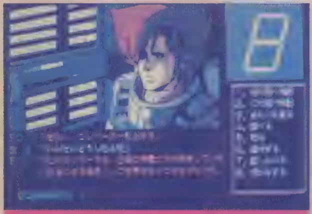
新玉取物語(3)

●「新竹取物語」の続編。おなじみのかぐや姫をはじめ、人気キャラが再登場。役どころは違っても美貌(?)はそのまま。尼さんが、じつは族のリーダーだったり、かわいいギャルが、じつはオカマだったりと、前作の笑いに輪をかけた徹底ぶり。

●オープニングが結構いいと思う。これぞ昔ながらの(?)純粋なアドベンチャーといったところで、久々にマップ作り（かなり大きい）に燃えたものだ。コマンドが動詞の頭文字で探せるので、英語が苦手でもOK、なかでも"JOKE"の意味のなさがおかしい。冒険しているうちに、本来の目的を忘れるなかれ。

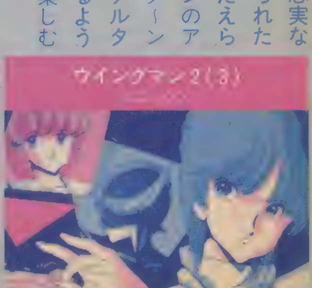
冒険者達・賢者の遺言(2)

●モンスターの弱点を見つけて倒すのが目的と、ありがちな設定だけど、シナリオの練り込み方は半端じゃない。映画的雰囲気で展開するグラフィック、全編に流れるBGMは感動モノだ。密室の中で次々と起こる殺人の恐怖とアセリが、プレイヤーの緊張を高めるテクはサスガ！



ジーザス(3)

●"2"も徹底して原作に忠実なシナリオ。随所に散りばめられた「遊び」は、ファンにはこたえられないのでは？ 戦闘シーンのアクションゲームは前作よりグーンとバージョンアップして、デルタエンドなど数種の技が使えるようになった。考えるよりも、楽しむためのゲーム。

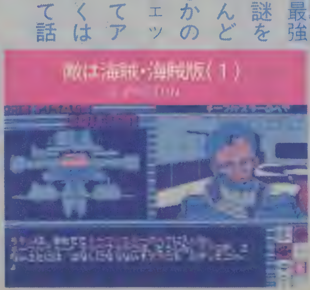


ウイングマン2(3)

●SFファンに絶大な支持を受けている栗本薫の同名小説が原作。パロの国の2粒の真珠と呼ばれる双子の王女と王子に、豹頭の戦士グインが絡まって……。発売が遅れ（4月上旬予定）、完成版をプレイできなかったため詳しい内容はわからないけど、原作にかなり忠実な展開になっている。ジャスト・サウンドでメインキャラの声も聞ける！

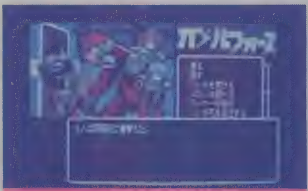
グイン・サーガ(3)

●宇宙海賊・匈冥の駆る宇宙最強の戦艦が2隻も現れた。その謎を解くのが目的。ゲームはほとんど会話で進行するので、そのなかのポイントとなる言葉を必ずチェックしていくことが大切。すべてアイコンで処理できるので難しくはないはず。うろうろ歩き回って話しかけることだ。



敵は海賊・海賊版(1)

●ビデオで人気の高かったアニメをもとに小説が生まれ、そのアニメと小説をもとに作られたのがこのゲーム。7人の女の子の名前はすべて動物から取っていて、性格づけもはっきりしている。ストーリーは3部構成で、2部以降から盛り上がっていく。とくに2部はゲーム全体の流れを把握するために重要なパートなので、コマンド選びだけでなく説明の部分も注意を払う必要がある。何ヵ所かトラップも用意されているが、そう難しくはなく、アドベンチャーブックの雰囲気も。



ガルフォース(1)

読者とソフトハウスを結ぶ
特設糸電話
つんつく生中継

㊟が楽をしようと気まぐれで作った企画なのに、各ソフトハウスの陰謀にハメられて、楽どころかメいっぱい苦労を背負わされてしまった。〝時間が惜しい〟と取材さえも拒みながら、よくまーこんなに手のこんだカットを描くぜっ！（ほんの恨みごとです）

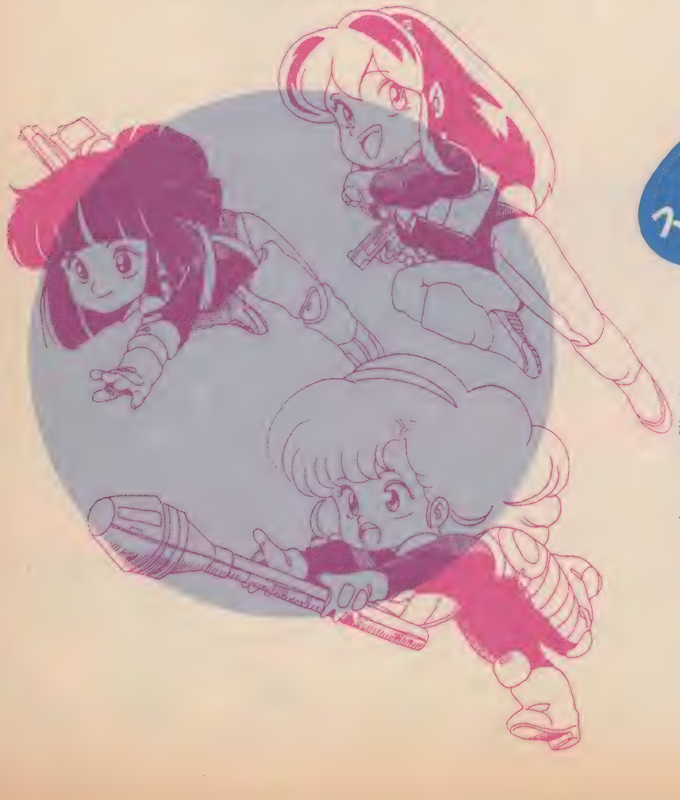
スキャップ・トラスト（セッション61）の巻

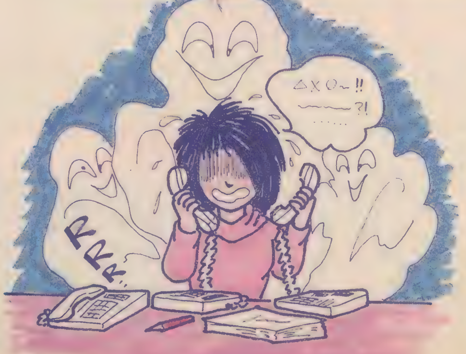
ひえ〜〜〜BEEPさんの原稿!? AVGのパンフ、マニュアル、人材募集に、コピーの紙がたりない!? 買わなきゃ買わなきゃ……夜食はマクドナルドでチーズバーガーにしようそういえば宇宙戦闘シーンでうまく勝つにはどのパターンでいけばいいかな。タイソンはフルラウンド戦ったし、ねばり勝ちのパターンだな。えっ!?——原稿——みんなに書いてもらおっと。

というわけで〝セッション61〟のメンバーたちにコメントとイラストもらいました。読者の皆さん、僕等のナマのナマナマしい声をお届けします。では……。

システムソフト：平均睡眠時間3時間でガンバッテ楽しく仕事してます。残念なのは本を読むヒマがないこと。カート・ヴォネガットの、『母なる夜』が文庫で出たんで食事しながら読んでます。目を通してない本が30冊くらい机の上に積まれてます。仕事かたづけて早く読みたいい——っ！

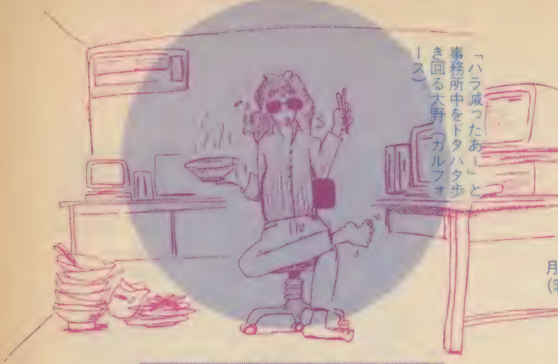
クリスタルソフト：まいど。クリスタルの道慶だす。セッション61ちゅう病気にかかってから時間をみな食われてもうて〝でえと〟するヒマもあらへん。そのせいで?彼女がとぉとぉおこってもうて、ふられてもうたやんけ!? でもまたガンバ。待っっててね。





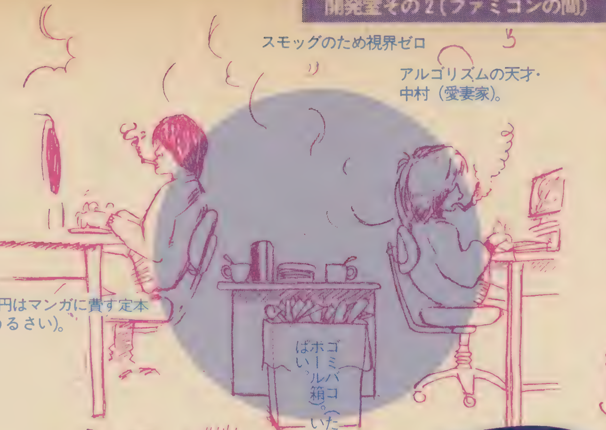
ハミングバード：ヒントと発売時期の問い合わせ。プログラマーよ、一度でいいから手伝って電話受けて！と言いたいワ。電話来るのはウレシイやらシンドイやら。パンクしそう。

マイクロキャビン：よろしくお願いしまーす。ハイ、やります。字書くより絵のほうが得意だから絵おくりますヨ。



「ハラ減ったあ」と事務所中をドタバタ歩き回る大野（ガルフォース）。

開発室その1（ガルフォースの間）



開発室その2（ファミコンの間）

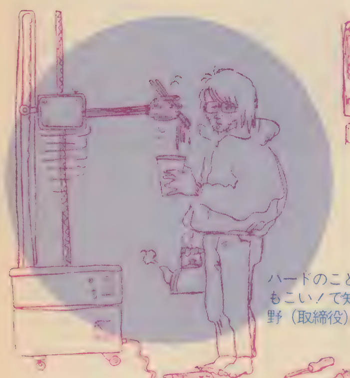
スモッグのため視界ゼロ

アルゴリズムの天才・中村（愛妻家）。

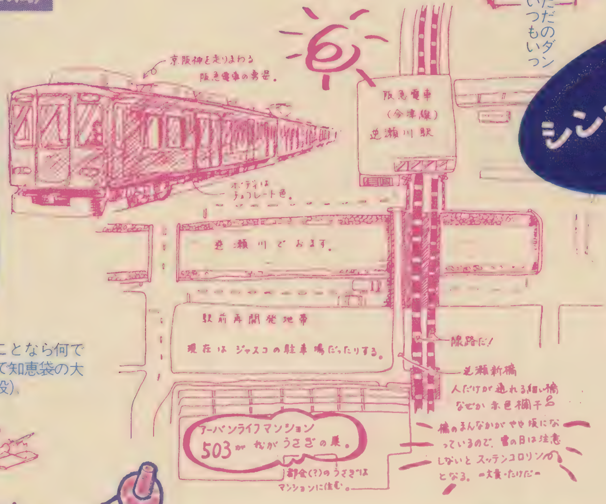
月に6万円はマンガに費す定本（寝るとうるさい）。

ゴミバコ（ただのダンボール箱）いつもいっぱい

↓あまりに有名な今林（社長）。



ハードのことなら何でもこい！で知恵袋の大野（取締役）。



シンキングラビットの巻

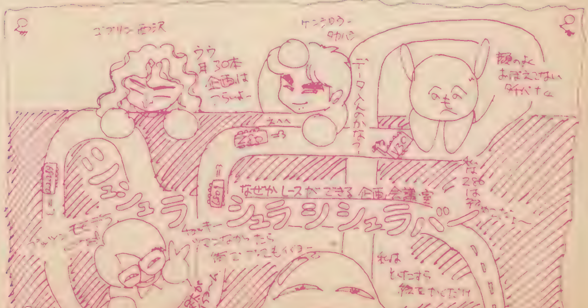
シンキングラビット：だいたい私、企画設定やったの初めてなのだ。文章のラレツから強硬にプログラミングに入った。つじつま合わせなくては、ヴィジュアルも足りないし。自分のやることがふくれ上がっていき、自己パニックの今日このごろ。

システムサコム：ふえてゆくセッション61のファイルを見ていると、完成したガルフォースのゲーム画面がイメージされる。イメージでゲームプレイを進めてみる。どんどん進んでいく。敵を倒し、どんどん……と、突然、画面が止まる、画面が乱れる。そろそろ頭の中もバグの季節です。

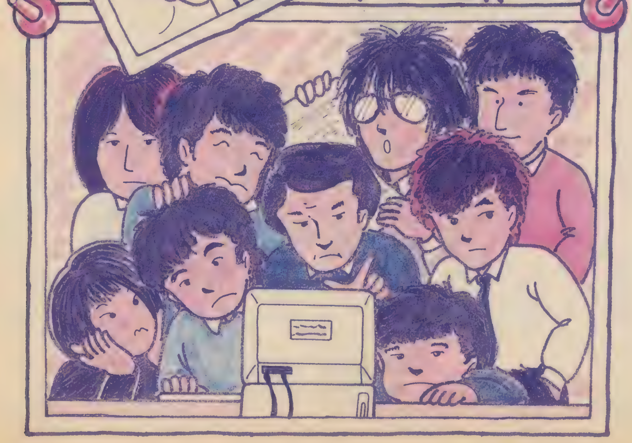
ボーステック：原稿？ ハハハ、イラストでいいですかあ。イラスト描きます。メッセージに変えて僕らの会議室のペン画です。

BPS：アニメーションいっぱい入れたかったけど、サイズ的にシンドイ。ハードの進化はゲームを進歩させるのかな？ ガルフォースの次は××××翼のゲーム化もおもしろそうだな、応援してください、ヨロシク。

たわいのない、パニックのセッション61でした。



ハミングバードソフトの巻



アドベンチャーもそうだけど、どんなゲームの製作でも、コワイのは"取材"と称して襲いかかってくる雑誌の記者さんたち。いかにかわすかで一番苦労します。

アドベンチャーマップ

① 君はエニックスへ行くため新宿駅西口へ着いた どうする。
・タクシーに乗る ──④へ
・バスに乗る ──11へ
・歩く ──7へ

② 君は「東京医大前」で降りた。どうする。
・田無方面へ歩く ──8へ
・新宿方面へ歩く ──5へ

③ 君はお金を払ってタクシーから降りた。
──13へ

④ 君はタクシー乗り場へ行き、タクシーに乗った ──10へ

⑤ 君はエニックスの逆方向へ歩いてしまい、再び新宿駅に着いた ──①へ

⑥ 君はコーラをおかわりして、のどをうるおした どうする
・そろそろ出る ──⑨へ
・コーラをおかわりする ──⑰へ

⑦ 君は青梅街道を田無方面へひたすら歩いた。途中のどかかわいてしまった。ふと見ると目の前に喫茶店がある。どうする。
・喫茶店へ入る ──12へ
・がまんして歩く ──14へ

⑧ しばらく歩くと山口銀行が見えた。
──18へ

⑨ 君は再び歩き出した 右手に東京医大が見える ── 8へ

⑩ 「淀橋二中前の交差点までお願いします。」君は運転手に告げた ──③へ

⑪ 君はバスターミナルへと向かった。目の前にバスが2台ある どうする。
・杉並車庫行きのバスに乗る ──②へ
・新橋行きのバスに乗る ──⑮へ

⑫ 君は喫茶店に入り、コーラを注文してのどをうるおした どうする。
・そろそろ出る ──⑨へ
・コーラをおかわりする ──⑥へ

⑬ 目の前に山口銀行が見えた。──⑱へ

⑭ 君はがまんして歩き続けた。──⑧へ

⑮ 君はエニックスと逆方向のバスに乗ってしまい、新橋まで行った。しかたなく山手線に乗り、新宿へ向かった ──①へ

⑯ エレベーターで7Fについた ──⑲へ

⑰ 閉店時間のため追い出されてしまった。
──19へ

⑱ 山口銀行の3軒ほど先に茶色いアイリスビルが見えた ──16へ

⑲ エレベーターのドアが開くとそこはエニックスだった めでたしめでたし。終わり。

エニックスの巻

〃ジーザス編〃

ジーザスは〃映画的な雰囲気で〃を合い言葉に、魅力あるシナリオ、全編に流れる音楽、迫力ある効果音、動きのある美しいグラフィック、そしてアッと驚くカメラワークのすべてを取り入れることを重点としました。ファミコンではできない、パソコンならではのプログラム。この課題をようやく克服したつもりです。

●プログラム・鈴木

〃あたかも映画を見ている〃ように展開する設定だったので、すべての絵をアニメ化して動かすことになっていました。まわりの人は「動かせ」とかんたんに言いますが、とても動きそうもないスッゴイ絵を描かれてしまっては……もう、大パニック!!

4月末の発売なんて、絶対不可能だと力説したのに、若干1名、勝手に発売日は決めちゃうし……。「まだか」と毎日TELしてくる○○氏(たとえばソ・ネ・)がプレッシャーをかけるので、胃炎になってしまいました。

●シナリオ・雅

生物学の大きな謎の1つに〃地球の生命はどこからきたか〃があります。〃地球で発生した〃と考えるよりも〃よそからやってきた〃と考えるほうが、つじつまが合うのです。〃すい星に乗って(生命のもとが)地球にきた〃という説がとくに有力です。ジーザスのアイデアは、そこから出発しました。

「ハレーすい星に恐ろしい生物の種子がいたらどうなるか?」がテーマです。

また、ジーザスでは、〃モンスターが襲ってくる理由〃と、それを〃倒す方法〃を極めてユニークなものにしました。さて、この方法とは!?

●絵師・真島

はっきり言って、雑用係だった真島です。スタッフロールの文字は作る、音入れ用の絵コンテは作る、画面写真は撮らされる……。

はっきりいって、私はこの2年間、お正月がありませんでした。

はっきりいって、一時期ではありますが、4本も同時進行で仕事をさせるエニックスは鬼です。

はっきりいって……!!

P.S. ジーザス1本作るのに、絵を描くための㊙用具が壊れてしまいました。ご冥福を祈ります。

●作曲・すぎやまこういち

実際にそれぞれのシーンを見てストーリーの展開を把握し、自分なりのイメージを描いて作曲した。これはもう、映画音楽と同じ作り方。FM音源の3声という制約のなかで、どれだけの曲が作れるかということが大切だ。

●音響効果・田口

本来私はプログラマーです。たまたま音に強いというだけの理由で効果音を作れと言われ、ほとほと困りました。作ったら作ったで、イメージが違うの、雰囲気が合わないのと半分以上がボツ。でも、ゲームのクライマックスに流れるポップ調のBGMはイイできで、自分でも喜んでいます。

じつは、すぎやま先生にも気に入られまして、いっそ弟子入りしようかなどと考える今日このごろ。

すぎやま先生、弟子にしてください!(田口)

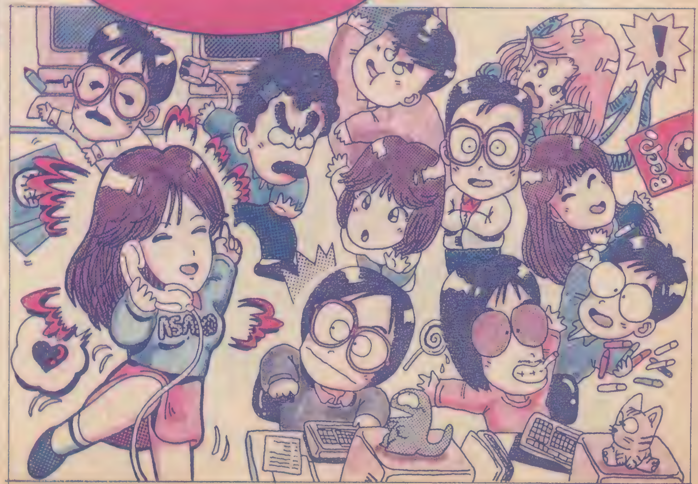
来年のお正月はのんびりするぞ、・・・・・・はっきり言って!(真島)

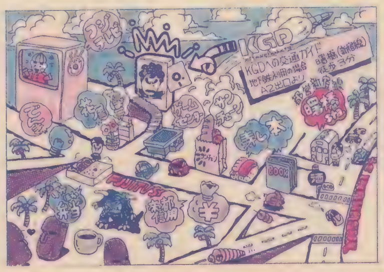
そこはストーリー的にはこうなるわけです。(雅)

そんな絵、動くわけないだろうっ!!(鈴木)

工画堂スタジオの巻

全員整列〜っ!といってもこのとおり。まったくもって、わがままな奴ばっかりなのだ。ちなみに〃アサコ嬢〃は、テレフォンサービスにも登場している19歳!のマンガちっくギャルだぞ。





ボクの好きな推理小説

〃マルティン・ベック〃シリーズほど気にいった小説は、ちょっとない。スウェーデンの警察を舞台にしたこの小説は、ユニークでありながら奇をてらっていないし、登場する刑事の各々にきめ細かで丁寧な個性を与えている。

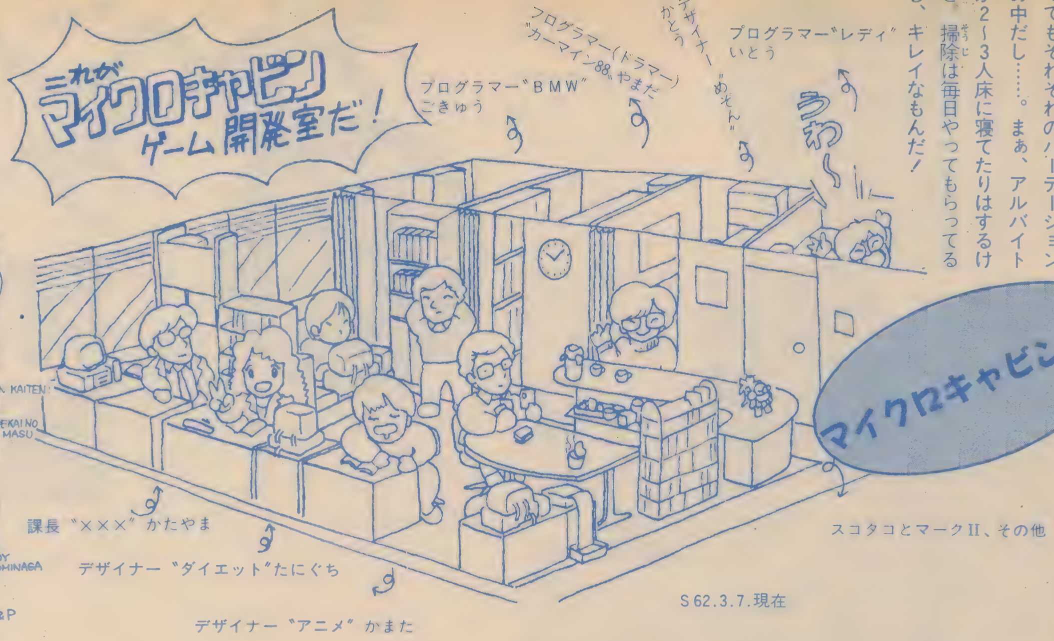
なかでもボクの好きなのが〃グンバルト・ラーソン〃という人物だ。乱暴で自分勝手に捜査を進めるし、人とは馴じまない。アメリカのフィリップ・マーローが、そのままスウェーデンへ行ってしまった感じで(若い人には〃?〃かもね)、俳優でいえば、さしずめジョージ・ケネディ……かな?

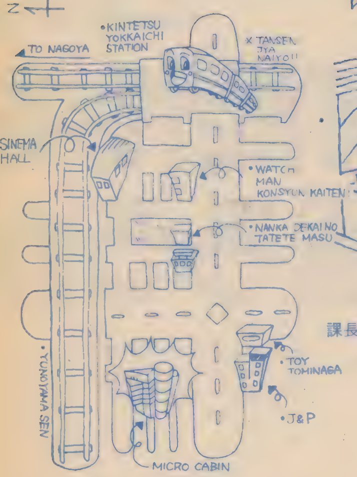
そんなキャラクターだから、作者自身はきっとあまり好きじゃないんだろうと思っていたら、なんとあるインタビューで一番好きな刑事にその名前を挙げていた。これには驚き!と同時に……。

考えてみると、ボクは作者の術中にはまっていたのかもしれない……。そんな思い入れをさせてくれる人物が出てくる小説に、また出会いたいもんだ。

──地獄にはまった
シナリオ担当・立岡博──

マイクロキャビンの巻





移転してからこっち、"じゅらば"といってもしれてまして、昼間寝てもそれぞれのパーテーションの中だし……。まぁ、アルバイトが2~3人床に寝てたりはするけど、掃除は毎日やってもらってるし、キレイなもんだ!

リバーヒルソフトの巻

楽しさどっぷり漬けのゲームを直送します。リバーヒルソフト。

モノトーンが基調の新社長室。温和な人柄で若いスタッフを導いている、岡崎社長。

BEEPERのみんなが今、熱中しているのはどんなゲームかな?この春も続々と新作が登場するが、リバーヒルソフトからも待望の2作品がいよいよ発売される。

まずはグラフィカルRPG〈デスフォース〉77AVの4096色機能を余す所なく生かした美しい画面がまずは目を奪うことだろう。その企画を担当した若松君が「初めは誰にでもかんたんに楽しめるゲームのつもりだった」と語ったが、実際はいろんな仕かけを多用し、しかも512面の画面数を誇る超難解なシロモノ。そのおかげか「趣味のテニスもここ半年やっていない」というほど、自分自身でクビをしめる結果になってしまった。

マンハッタン・レクイエムの捜査資料。これがあれば、もう君はJ・B・ハロルド刑事だ。

みんなで苦労すればコワクナイ。

この現象は何も若松君だけでない。プログラマーの山本君、宮川君、音楽担当の宮崎君とて同じだった。特に締め切り直前は、「今日が何曜日だかわからない。完成したら1週間ぐらいボーッとしたい。」(山本君談)「事務所が自宅になってしまった。早く大好きなロックを聴きまくりたいよ~。」(宮川君談)と言うぐらい、メチャ忙しさだった。シナリオが変更されるとBGMも変わる。音楽担当の宮崎君も曲をいく度か手直しした。しかし、そんな彼らの熱意がデスフォースを、今までにない面白く美しいゲームとして完成させた!

J・B・ハロルドが再び君の目の前に

もう1つは〈J・B・ハロルドシリーズ#2~マンハッタン・レクイエム〉だ。この制作も進行中で、またまたミステリーファンを魅了することだろう。「全国からの殺人倶楽部についての手紙に力づけられた」と、プログラミング担当の椎木君や井上君が語る。

リバーヒルソフトのスタッフは「もっとおもしろく楽しいゲームを創っていきたい」と言っておりますので、どうぞこれからもよろしく!

リバーヒルソフトの若きスタッフたち。

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F 〒810
TEL 092-771-3217

アドベンチャーゲームの可能性を語ろうか

ゆるりのつそりADV対談

ボクは漫画のシナリオを書いていたんですが、漫画は最高3行のセリフまでしか入らない。そのなかで状況を説明していくわけです。アドベンチャーと似ているんですよね。

昨年を振り返ってみると、アクションRPGが大ブームの一方で、どうもアドベンチャーゲームが停滞気味だったような気がした。けっしてよい作品がなかったわけではないが、世間を騒がせるほどのものが少なかったのはたしかである。

そこで、今後日本のアドベンチャーゲームはどうなるのか、というテーマで話し合ってもらうことにした。

登場していただくのは、「殺人倶楽部」でおなじみのリバーヒルソフトの鈴木理香さんと、「ポートピア連続殺人事件」、「軽井沢誘拐案内」、「ドラゴンクエスト」などのシナリオを担当した堀井雄二さんだ。

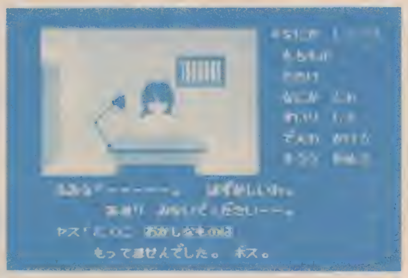
自分がゲームの中に入れるのがアドベンチャーの醍醐味ですね。

編　まず、お2人のアドベンチャーゲームとの出会いについてお聞きしたいのですが……。

堀井　ボクは、もとはフリーのライターをやっていて漫画の原作などを書いていたんです。あるとき、雑誌にアップルの「デッドライン」というゲームが出ているのを見て「人間がコンピュータと会話しながらゲームをやるのか、おもしろそうだな」と思った。これが「ポートピア〜」を作るきっかけになったんです。

編　なるほど。では、鈴木さんの場合は——

鈴木　わたしの場合は、仕事のためにアドベンチャーゲームを知ったといったほうが正しいでしょうね。リバーヒルという会社を作り、さて、どんなゲームを作ろうか、ということで、いろいろなゲームを見てみました。そのとき「ミステリーハウス」というアドベンチャーゲームに出会ったんです。でも、そのときは、おもしろいという気持ちよりもパソコンにはこんな遊び方もあるのね、といった印象のほうが強かったですね。



▶ファミコン版「ポートピア連続殺人事件」(エニックス)「コメイチゴ」がわからないという声がわんさかさっ。

編　堀井さんは、「ポートピア〜」を作られたころ、実際にプログラミングなどもされたんですか?

堀井　初めて買ったパソコンはPC-6001なんですけど、そのとき、すぐにベーシックを覚えてしまったんで、これはおもしろいなぁと思いました。そこで欲が出まして、コンピュータにいろいろなデータを入れてお話を作らせようと思ったんです。

編　それで、どんなお話を作られたんですか?

堀井　作ろうとは思ったんですけど、すぐにそんなことはできねーやと思い、やめました(笑)。それで、データを入れただけではお話が作れないんなら、逆にコンピュータのためにお話を作ってやれという感じで作ってみたんです。作ってみておもしろいなと思ったのは、言葉を入れるとちゃんとリアクションが返ってくるというところでね。なんか、そういうのって、いかにもコンピュータやってるって感じに浸れるでしょ。

鈴木　あ、私もそのへんは心をくすぐられる……(笑)。リアルタイムゲームっていうのは、自分のキャラクターを、もう一人の自分が見てるって感じなんだけど、アドベンチャーゲームは、そこからもう一歩前進して、自分がゲームの中に入れるんですよね。そのへんがアドベンチャーゲームの醍醐味なんじゃないかな……。

いま何をすればよいのかがわからないゲームはつまらない。

編　でも、アドベンチャーゲームというのは、1回カベにぶつかっちゃうと、なかなか前に進めないというのがありますよね。

鈴木　カベっていうのは、あまりに高すぎて全然向こうが見えないのもどうかと思うし、プレイヤーのほうも、そんなカベは必要とし

▼「オホーツクに消ゆ」(アスキー)ファミコン版の登場に期待したいね。

▼「殺人倶楽部」(リバーヒルソフト)調査ファイルをとりながら推理していくシステムがおもしろかった。

ていないんじゃないですか。やっぱり、3回目には飛び越せて、そして次にまた高いカベがあったら、また挑戦するというのがベストだと思います。

編　そういえば、堀井さんは言葉探しの煩わしさを取り除くためにコマンド選択式を採用しましたね。

堀井　ボクもいろいろなアドベンチャーゲームをやりましたが、はっきりいって1つも解けませんでした(笑い)。というのも、目の前のものを取りたいと思っても、返ってくるリアクションが「わかりません」とか、「ほかにすることがあるんじゃないか」といった言葉だと、「なんだこりゃ」となってしまう。

こういう言葉の問題が、やって一番疲れるので、「オホーツクに消ゆ」からコマンド選択式を採用したんです。しかし、選択式にも悩みがあって、すべてのキーを押したら、いつか解けちゃうんじゃないかということに気付いたんですよ。やっぱり、あまりかんたんに解けては感動がありませんからね。

鈴木　そうですよね。やはり、アドベンチャーゲームで大事なのは解き終えた一瞬の快感なんですよね。そこで満足してもらえれば、支払った代金というのもムダにはならないと思います。

堀井　ボクもそう思いますね。攻略本などを使わないと、解けないものは商品じゃないと思ってますから……。攻略本を使って解くというのは、ゲームをプレイしてるんじゃなくて、ゲームを確かめながらやってるといったほうが正しいと思います。これじゃあ、いろいろなハプニングが起こっても全然楽しくないですよ。

▶「ドラゴンクエストII」(エニックス)日本国中にラゴスが、イナズマの剣が見つからないという声が広がった。

編　謎についていえば、「ドラゴンクエスト」などは、1つの謎を越えると、また1つ謎が出てきて、しかも1つの謎がそんなに難しくなく越えられる。そのパターンについつい引き込まれるということがあったんじゃないかと思うんですが。

堀井　ボクとしては、プレイヤーが、いま何をすればよいのか、という方向性が見えてないとつまらないと思うんです。ドラゴンクエストはそのへんに気をつけて作りました。

鈴木　わたしも自分で作っていて、つまらないんじゃないかと思う部分は、必然性のないものを作ってしまったときですね。やはり、はっきりとした目的を持たせることはとても大事なことだと思います。

堀井　必然性がないのも困るけど、一番つまらないのは、目的がすごく崇高なのに、自分は今、目の前にあるドアが開けられないというときですね。

編　たしかに、そういうのってありますね。

RPGは行き詰まるとレベルを上げられるが、アドベンチャーにはそれに変わるものがない。

編　何年か前まではパソコンゲームの主軸は、アドベンチャーゲームだったんですが、去年あたりから下火になってきてしまったのは、一体なぜなのでしょう?

堀井　アドベンチャーゲームがつまらないと思えるのは、行き詰まったときにどうしようもなくなってしまうときだと思います。その点RPGは、どんなときもレベルを上げるという作業があるから、とりあえずはしのげるんですよ。だから、アドベンチャーゲームも、詰まってもやることがなくならな

いものが出ればいいなと思ってます。
　こう考えていくと、将来アドベンチャーとRPGはいっしょになるんじゃないでしょうか。
編　アドベンチャーゲームとRPGが一体化するとなると、シナリオもずいぶん変わりそうですね。よくいわれることですが、日本のアドベンチャーゲームは、シナリオが弱いといわれてます。その点はどうですか？
堀井　ボクの考えでは、アドベンチャーゲームの場合、シナリオのメイン部分は全体の2割で、残りの8割はプレイヤーがいろいろなことをやった場合のフォローだと思っています。そこの部分でおもしろさが出るんじゃないですか。
　たとえば、すばらしい小説のシナリオに、適当なコマンドを付けて作った、本道のゲームと、ゲーム目的は、ただとなり町に手紙を届けるだけなんだけど、その過程でいろいろなことが起こるゲームの2種類があったとしたら、きっと、となり町に手紙を届けるゲームのほうがおもしろいと思うんですよ。これが、ゲームのシナリオだと思います。

▶「軽井沢誘拐案内」(エニックス)一貫したストーリー性よりもノリを大切にして作ったという。

編　シナリオの8割をプレイヤーのフォローにしてしまうというのはおもしろいですね。

プレイヤーのデータベースを作るゲーム、言葉を覚えていくゲームが作りたい。

編　話は変わりますが、今のアドベンチャーゲームは、あるシナリオがあってそれに絵をつけ、コマンドを探しながら進むというのが一般的だと思いますが、これからどんなシステムになっていくと思いますか？
鈴木　うちの場合は、新しいシステムとしてディスクに情報を蓄積できないか、ということを考えているんです。たとえば、「殺人倶楽部」などで、プレイヤーが得られた情報をどんどんディスクに入力していき、1つのデータベースを作るんです。そして、そのデータベースを次に持ち込んで利用するとかね……。

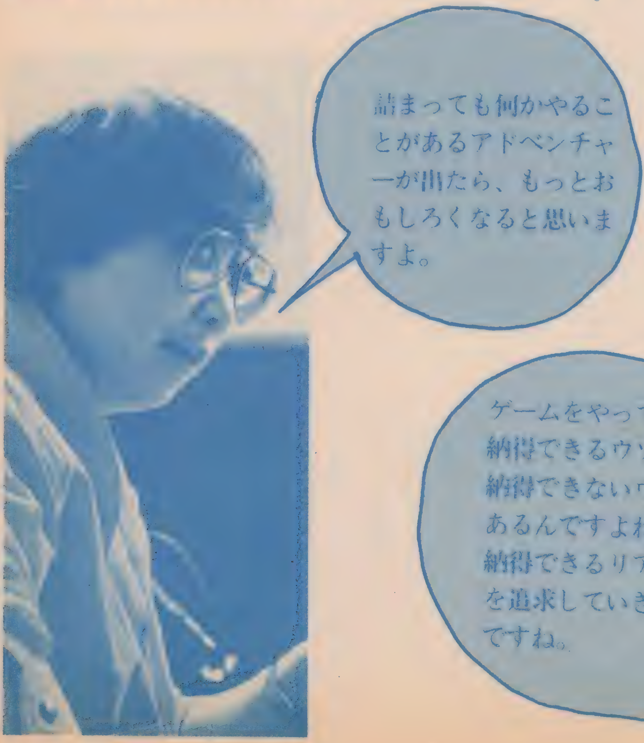
▶「マンハッタン・レクイエム」(開発中の画面)。J・B・ハロルドシリーズ第2弾。新たな事件が始まるゾ。

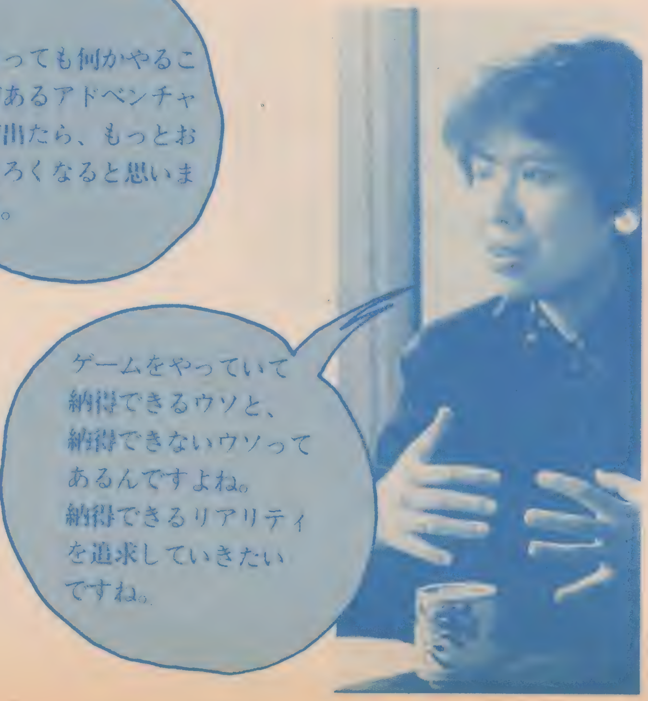
堀井　ボクも、言葉を覚えていくアドベンチャーゲームができないかと思ったことがあるんです。
　たとえば、設定を未来都市にして、自分の相棒はロボットなんです。そして、わからない言葉が出てきたら、それは何かという説明をしながら助手のロボットを育てていくんです。これなら、詰まったときも、とりあえずロボットを育てればいいし、コンピュータがプレイヤーに応じた言葉も理解してくれる。
　そして、そのロボットをシリーズでどんどん使い回していけば、よりおもしろいものができるんじゃないかと思ったことがあります。でも、これは実現しませんでしたけどね。
編　どうして実現しなかったんですか？
堀井　いや、なんかめんどうくさくなったから……。(笑)

結局は決められた容量の中でどう楽しんでもらうか、なんですよね。

鈴木　アドベンチャーゲームを作る場合、何度やっても楽しめるようにいろんな枝葉をつけたいと思うんです。でも、そういうふうにやりたいことをすべて盛り込んだゲームにしたいと思っても、パソコンの容量の関係で実現できない場合がありますね。もちろん、それを克服していかなくちゃならないんでしょうけど。
堀井　そうですね。実際にやろうとすると、ジレンマがありますね。

プレイヤーの行動が変われば、それにともなって話の展開も変わっていくようにした場合、やはり、1本のシナリオを短くして2～3本分のシナリオを用意しなければならない。
　しかし、こうして2～3本分のシナリオを用意しても、一度解き終わったプレイヤーのどれだけがその用意されたすべてのシナリオ





を楽しんでくれるかというと、これは疑問ですね。

　むしろ、1本のシナリオでもいいから長くしたほうがいいんじゃないかとかね……。

鈴木　それは、ありますね。やはり容量というのは、作る側の一つのカベで、たとえば企画の段階で、「よーし、こういうのを作ろう！」とはりきっても、いざ製作段階になると、絵は何枚必要だとか、登場人物は何人なのか、ということが起きてくる。結局、データが入りきらなくて、いざ完成してみると、企画の段階からはかなり違ったものになってしまうんです。

編　なるほど、新しい案はあるんだけど、実現させるには問題が多いんですね。

ファミコンの「オホーツク～」は話が進みすぎて困っている。

編　では、ファミコンのアドベンチャーゲームの場合は、どうでしょう？

堀井　はっきりいって、ボクがファミコンで「ポートピア～」を作ったときは燃えました。というのも、アドベンチャーゲームをあまり知らないファミコンユーザーに、こういうゲームもあるんだよ、ということを知らせたかったからです。

編　今は「オホーツクに消ゆ」をファミコンで作っていらっしゃるようですが、パソコン版とは少しちがうんですか？

堀井　パソコン版よりもはるかにかんたんなというか、親切な作りになってしまったんで、どうしようかなぁ、と思っているんです。話がどんどん進んでいっちゃうんですよね。

鈴木　ファミコンでミステリーを作るときは、どの程度の年齢層が理解できるように作っているんですか？

堀井　年齢設定は小学校高学年から上ですね。それより下は無理でしょうね。

「オホーツク～」を買う人は、すでにアドベンチャーを知っているユーザーがかなりいるでしょうから、いいかげんなものは作れませんね。

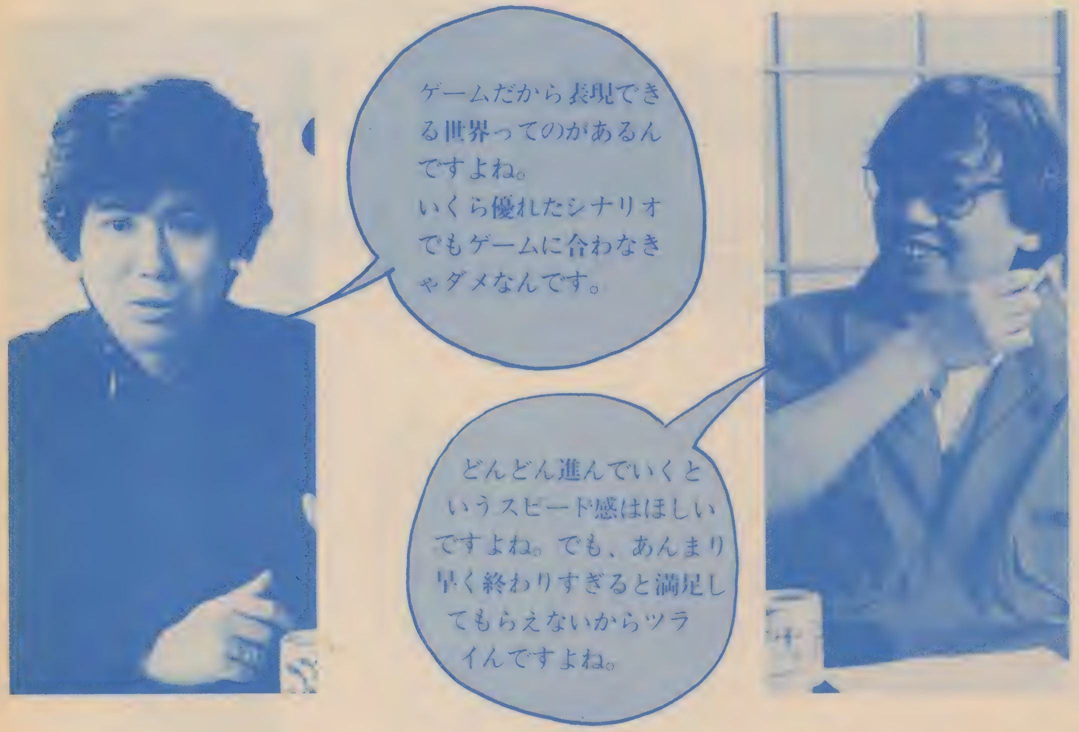
これからどんなアドベンチャーゲームを作っていこうか。

編　さて、アドベンチャーゲームをめぐっていろんな話が出ましたが、日本のアドベンチャーゲームは、謎解きゲームという性格上、ミステリーものが発展し、一方ではグラフィックを駆使したアニメっぽいものが発展したというのが流れとしてあると思うんです。この、アニメっぽいアドベンチャーゲームについてはどう思われますか？

鈴木　リアルタイムゲームなどは、どんどんアニメ的要素を追求していけばいいと思いますが、アドベンチャーに関しては目先のごまかしっぽいので、わたしはどうかと思っています。

堀井　"アニメ"というのを、テレビなどのアニメ作品を題材にしたものということでいうなら、そのアニメのストーリーを知らない人には、なぜそういう展開になっていくのかがわからなくなっていくんじゃないかな。そうすると、プレイヤーが受け身になってしまうと思うんです。やっぱり、アドベンチャーはプレイヤーが積極的に動き回らないとおもしろくなくなってしまいますよね。

　でも、"アニメ"が画面上でのアニメーション処理ということを指すのなら、遊びとしてのリアリティが出るからいいと思いますよ。



編　では最後に、今後どのようなアドベンチャーゲームをつくるつもりか聞かせてもらえますか？

鈴木　うちの場合は、とりあえず1人のキャラクターを何作にも登場させて、主人公になりきってもらう感情移入型のゲームを作っていきたいと思います。あとは、先ほどもいったように、情報をデータベースにするような、今までにない形のものを作っていけたらなあと思っています。

堀井　ボクは、詰まったときにやることがなくならないアドベンチャーゲームができたらいいと思っています。やはり、そのへんがアドベンチャーゲームの一番のネックになっているので、そこを解決すればアドベンチャーゲームは、大きく変わると思ってます。それと、RPGとアドベンチャーゲームは近い存在になりつつあるので、そのあたりで一つ新しい分野ができたら、と思っています。

――こうして話を聞いてみると、わたしたちが心配するほど、製作者側はゲーム作りに行き詰まっていないようだ。去年アドベンチャーゲームの停滞期と感じたのは、じつは、アドベンチャーゲームが新しく生まれ変わるための蓄積期だったようだ。このままいけば、これから出るアドベンチャーゲームは、ひと味もふた味も違ったものになるのではないだろうか。

**　では、今後のアドベンチャーゲームの未来に大いなる期待をかけて、対談を終わろう。**

USA アドベンチャーの新しい流れ

テキストアドベンチャーとグラフィックアドベンチャー

そもそもアドベンチャーゲームの始まりは、アメリカのスタンフォードAIラボで、ドナルド・ウッズというハッカーの書いた「アドベンチャー」というゲームが発端だった。このゲームは、トールキン的世界の中を動詞＋名詞の2語の命令で冒険するものだった。

それから10年ぐらいしてアップルIIが登場し、有名なシェラ・オンライン社のシェラ・ベンチャーシリーズが生まれた。このシリーズは、それまで文字ばかりだったゲームにグラフィックスをつけて

▲シェラ・オンライン社の初期の作品。当時は爆発的に売れたものだ。

人気を博したものだった。

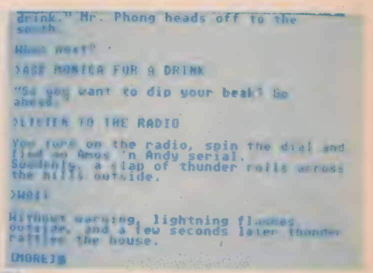
ほかにも、当時はアドベンチャーインターナショナル社のスコット・アダムスの作ったシリーズや、ペンギンソフトの一連の作品があった。

しかし、これらの作品はシナリオこそ違ったが、結局は動詞＋名詞のコマンドを入力して行くタイプだった。それに、受けつける命令の数も非常に少なかった。

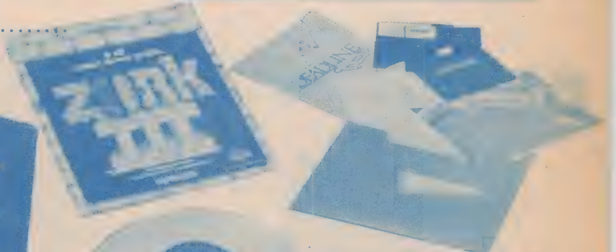
これに対して、グラフィックスを捨ててもっと複雑な文章も受けつけ、ストーリーを豊かにしたのがインフォコムのテキストアドベンチャー・シリーズだった。

このシリーズは非常に売れ、アメリカのなかにテキストアドベンチャーという一つの流れを作り出した。なかでも『デッドライン』などは、時間の概念を取り入れ、登場人物が自由に舞台の中を動き回り、会話もできるというスグレものだった。

以来、この会社は、あらゆるマシンにテキストアドベンチャーを移植し続けている。



▶インフォコム社の作品群。凝ったパッケージ、おもしろいオマケはゲームの世界を広げてくれる。



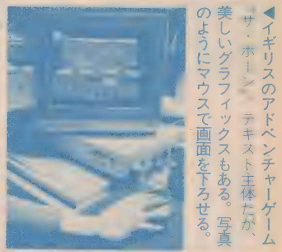
アメリカのアドベンチャーゲームの流れは、おおまかに分けてこのテキストアドベンチャーと、グラフィックスの付いたコマンド入力方式のゲームの2つに分けられるだろう。

しかし、その後ゲームの中にアニメーションやアクションゲームを取り入れたゲームも登場するようになった。ウルトラソフト社の作品は、場所から場所へ移動するシーンにアニメーションを使い、これまでの静止画の世界に動きを与えて斬新だった。

▼ウルトラソフト社のゲーム。移動するとき画面が切り替わって実際に動いているようだった。インディアナ・ジョーンズの雰囲気満点のたいへん優れたゲームだった。

シェラからは『キングズ・クエスト』シリーズが生まれた。このゲームは、主人公が疑似3Dの画面の中を動き回るというおもしろい工夫がされており、同社の現在の主力商品になっている。

◀イギリスのアドベンチャーゲーム『ザ・ポーン』。テキスト主体だが、美しいグラフィックスもある。写真のようにマウスで画面を下ろせる。



▲『キングズ・クエスト』シリーズ（シェラ・オンライン社）。疑似3Dの画面の中を主人公が移動するアニメーションがたくさん取り入れられていた。入力方式は昔と同じ。

アドベンチャーゲームの新しい息吹き

さらに、時代が16ビット主流になった最近では、アドベンチャーのシステムも大きく変わろうとしている。

まず、入力にマウスを使うようになり、画面上の物を取るときも、移動するときもこれで指示するだけでいいゲームが登場した。アクティビジョン社からは、マウスとキーボードを併用するタイプが生まれ、マインドスケープ社からはマウスだけですべて進めるゲームが登場した。おかげで、入力の煩わしさが大幅に軽減され、操作性

▼アクティビジョン社の『Tass Time in Timetown』、『Borrowed Time』。マウスでおもなコマンドを選択するが、キーボードも使用する。

▲マインドスケープ社の『デ・ジャ・ヴュ』。たくさんのウインドーを使用し、音もサンプリングしてある。第2弾の『Uninvited』もおもしろい。

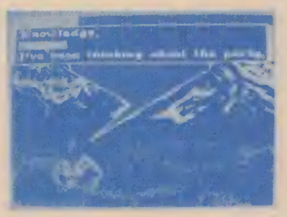
がたいへん向上するようになった。

なかでも、マインドスケープ社の『デ・ジャ・ヴュ』などは、画面の中にあるものはすべてマウスで指示できるようになっている。たとえば、トレンチコートをオープンすれば、サッとウインドーが開いて中身がわかるようになっている。さらに、そのなかの財布(さいふ)の中身が見たければ、もう1つウインドーを開けばよい。動作も速いし、ストーリーもおもしろく、よくできているゲームである。音もサンプリングしてあり、素晴らしいゲームといえるだろう。

▲イギリス、ピグノシス社の変わったアドベンチャー『ブラタカス』。会話すると人間の体に吹き出しが付き、このままの状態で歩き回る。

今年になっても、同社のシネマウエアシリーズ(『Defender(ディフェンダー) of(オブ) the(ザ) Crown(クラウン)』、『S.D.I.』、『King(キング) of(オブ) Chi(シ)cago(カゴ)』)は人気を集めているようだ。

第4弾の『Sinbad(シンバッド)』は、マウスとジョイスティックを使い、相手との会話はすべて選択(せんたく)式になっており、この会話にそって状況がどんどん変化するようになっている。戦闘(せんとう)場面では、ジョイスティックを使ったりしてまるで映画を見ているような感じを受ける。



▲マインドスケープ社のシネマウエアシリーズの新作『Sinbad』。映画を見ているような美しい画面、音はもちろんサンプリングだ。

ストーリーも自分で組み立てられるようになっており、何回やってもあきないのだ。

いまもっとも注目すべきソフトハウスといえるだろう。

このように、アメリカのアドベンチャーゲームは、一時のコマンド入力方式を抜け、新しいシステムを発展させようとしているようだ。日本のソフトハウスもぜひ今までのアドベンチャーゲームのスタイルを打ち破るようなおもしろいゲームを開発してほしいものだ。ゲームの世界はどんどん進んでいくのだから。

(文　松村英治)

ADVの老舗
シェラ・オンライン社長
ケン・ウイリアムスに聞く

——シェラ・オン・ラインといえばアドベンチャーといわれていますが、アドベンチャーゲームを始められたきっかけからお聞きしたいのですが……

「1978年ごろにアップルが登場し、わたしはFORTRANのコンパイラをやっていました。あるとき、妻がメインフレームの『アドベンチャー』というテキストアドベンチャーに興味を持ちましてシナリオを書き、絵もつけたいといいだしたわけです。

それで仕事を離れて趣味(しゅみ)的にアップルにプログラミングしたのが最初の作品『ミステリー・ハウス』でした。それから'79～'85にかけて『ミッションアステロイド』、『ユリシーズ』、『ウイザード&プリンセス』、『タイムゾーン』、『クランストンマナー』、『ダーククリスタル』、『ソフトポーン』などを出していきました。これらのゲームは、システムとしてはテーブルドリルがあり、表の中に各々の部屋の詳細が書いてあって動詞＋名詞で進めて行くのです」

◀初期の作品『ミステリー・ハウス』。

▼やはりこれも初期の作品『ダーククリスタル』。

▼写真左からシェラ・オンラインの長野英二さん、ゼネラル・マネージャーのリック・ケイプレさん、ケン・ウィリアム社長。

——テキストアドベンチャーは出されないのですか?

「今のところ出す気はありません。520STとか、アミーガ、アップルIIGSといったマシンは、グラフィックスの機能がいいのでアメリカではグラフィックスアドベンチャーが主流になりつつあります。いいグラフィックス機能を持ったマシンにはインフォコムは売れないんです。以前はインフォコムがわれわれより倍くらい売り上げていましたが、今は同じか、われわれのほうがやや上かといったところです」

——最近、日本のアドベンチャーは、紙芝居(かみしばい)的な画面の変化だけで頭打ちの状態になっているのですが、これを超えるような新しい視点のゲームはないのでしょうか?

「主題を変えていくことが一つあると思う。われわれは、ファンタジーアドベンチャーという呼び方をしていますが……」

最近注目されているマインドスケープ社のシネマウエアーシリーズは、ほとんどマウスオンリーで、セレクトできますね。今までのキーボードで入力するのとはだいぶシステムが違うようですが

「テキストインプットが好きな人と、そうじゃない人がいるということですね。わたし自身はマウスを使いたいほうですが、これもユーザーの好みですね。マウス付きのマシンが出回れば必然的にそうなっていくでしょうね」

——シェラのアドベンチャーの特徴をひとことでいうと……

「グラフィックスと音楽ですね。アニメーションが多いこと、ポイントごとにかなり凝った音楽を使っていることでしょうか。それと、長く楽しめるもの、何回もやってみれるというのがわれわれのゲームの特徴だと思います」

——シェラ以外のアドベンチャーゲームで注目しているものがあったら教えてほしいのですが

「SPAという、160ぐらいのソフト会社が作っている組織があるのですが、これが毎年アカデミー賞みたいに年間のソフトを評価しているんです。昨年は『デ・ジャ・ヴュ』が選ばれたんですが、これはおもしろかった。

それと、『トリニティ』というゲームの中で作っている世界が非常に興味がありますね。核戦争(かくせんそう)の話ですが……」

——アドベンチャーをつくるとき、これだけはおさえたいという点がありましたら聞かせてください

「トータルで10時間くらいで終わるものを、ということを考えています。[illegible]

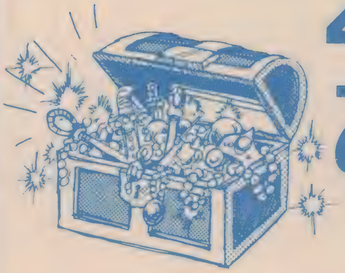
◀『キングズ・クエストII』3Dの画面の中に入って行くことができる。

▶『スペース・クエスト』エイリアンの入ってきた宇宙ステーションから地上に脱出していくゲームだ。

特別付録

ペーパーアドベンチャー

とっとと王冠探しだせ！4ページもあるんだぞ。



by 地縁土

本屋に足を運ぶとアドベンチャーブックのコーナーがあり、100冊以上の本が出版されています。コンピュータを持っていない人は、本という形でアドベンチャーを楽しんでいたでしょう。アドベンチャーの原点にもどって、オリジナルのミニ・アドベンチャー・ゲームを作ったので楽しんでください。

あなたの使命は、謎の地下牢を歩き回り失われた宝を探し出すというありきたりのものです。まず図のような記録用紙を作ってください。何度かプレイできるようにボールペンで書いて、プレイ中は鉛筆で記入すると便利です。

時間と松明のマス目は1つ5分間で時間が経過したら×印を書いていってください。松明はついているときは明に、消しているときは消、なくしてしまったら紛失にマルをしてください。松明をつけているときに時間が経過したら、松明のマスに×印を書き、マス目30個分に×印がついてしまったら燃えつきて以後使えません。松明がない間は消えていますし、つけることはできません。また松明をつけるには5分の時間が必要で、消すのに時間はかかりません。

拾った物は袋に入れる持ち物と身につける装備があります。プレイ中物を置くことができます。置く場合は、置き場所を記入してください。置いた場所に行けばまた手に入れることができます。

呪文はゲーム中で教えてもらえます。教わったら「知っている」と記入してください。教わらないと使うことができません。

ゲーム中に罠にかかって死ぬか、松明が燃えつきて他の明かりがなくなったらゲーム・オーバーです。何度もプレイして最短時間を目指すのも1つの遊び方でしょう。

記録用紙の例

1 スタート

大きな屋敷の扉の前にいます。

扉を開けるなら90へ

ひき返すなら49へ

周囲を見るなら58へ

2

松明をつけていれば72へ

つけていなければ77へ

3

10分経過すると目が慣れてきました。周囲を見回すと運よく松明が見つかりました。頭上を見ると何かが飛んでいます。よく見ると妖精です。

話しかけるのなら81へ

つかまえようとするなら4へ

4

松明をつけるのに5分経過します。どうしてもつかまりません。

10分経過して89へ

5

「レディに気安く触らないで」と魔女は怒り出しました。88へ

6

そーっと龍に近づいていきました

斧を装備しているのなら54へ

持っていなければ52へ

7

一歩足を踏み出すと、階段はミシッといってたわみました

装備に何もなければ60へ

何か装備を持っていれば28へ

8

「それならば、どうなってもよいのじゃな」と言って、魔女はあなたを魔法で地の果てに吹き飛ばしてしまいました。98へ

9

龍の尾の一撃があなたをミンチにしてしまいました。98へ

10

そこは大広間です。明かりがないなら松明をつけてもよいでしょう。

東側にある扉に向かうなら46へ

北側の階段に向かうなら82へ

西側のろうかに向かうなら50へ

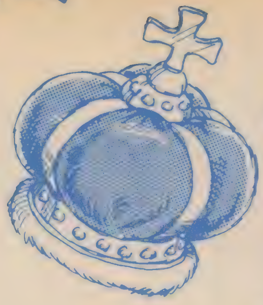
周囲を見るなら56へ

外へ出るなら49へ

11

明かりがないと歩くのは危険です。

松明もつけず角灯も持っていないのなら17へ



想像の世界でのお遊戯は、腰にはひびかない。どこまでも走って、翔んで！そして地縁土はギックリ腰になった。

どちらでも持っていれば20へ

12 暗闇に目が慣れてきたので、扉に書かれてある文字が見えます。100へ

13 装備を「階段の下」に置いてください 10分経過して27へ

14 曲がり角です 南のほうから大きないびきが聞こえてきます 南へ行くなら5分経過して11へ 西へ行くなら5分経過して86へ 周囲を見わたすなら45へ

15 手頃なワインを2本手に入れました。持ち物にワイン2本と書いて大広間にもどりましょう。5分経過して10へ

16 「ならば賄賂を渡すことじゃ」 ワインがあれば97へ なければ88へ

17 5分経過していびきがすぐ近くに聞こえるぐらいになったとき、何かにつまずいて転び、大きな音をたててしまいました。41へ

18 5分経過して3へ

19 箱を開けると中から怪物が飛び出して来ました 83へ

20 南にある大きな部屋には龍が眠っていました。龍は金色に輝く宝冠を抱いています。松明をつけているなら24へ そうでないなら6へ

21 扉は押せども引けども開きません。5分経過しました 12へ

22 鎧を着こむのに10分経過しました。装備に鎧と記して33へ

23 2本あるなら73へ 1本しかないのなら26へ

24 松明の煙に龍は大きなくしゃみをしました。41へ

25 君は任務に失敗したと見なされてしまうぞ。早く引き返したまえ。98へ

26 ワインを渡すと魔女は「よろしい通行を許可する」といいました。「魔女の許可」と記録用紙に記入してください。外へ出て

27 松明をつけましょう。68へ 「魔女の許可」があればそれを消してから42へ、なければ44へ

28 重さに耐えかねて階段が抜け落ちて、あなたは奈落の底へ落ちていきました。98へ

29 ここは廊下の途中です。東の大広間へ行くなら10へ 西の廊下の奥へ行くのなら33へ 周囲を見るのなら93へ

30 龍の吹き出す炎にあなたは黒コゲになりました。98へ

31 暗闇で何も見えません。北へ進んでみるなら34へ 目が慣れるまで待つなら87へ

32 「私を買収しようというのか」と魔女は怒りだしました。88へ

33 ここは廊下の途中です。東へ行くなら29へ 西へ行くなら75へ 周囲を見るなら66へ

34 「魔女の許可」があれば、それを消して69へ、なければ44へ

35 10分経過しても何も発見できません。86へ

36 松明をつけるのに5分経過します。10へ

37 確かな手ごたえがありましたが、龍を殺すには不十分だったようです。41へ

38 「ここを通りたいか」と聞かれました。「はい」と答えるなら16へ 「いいえ」なら8へ

39 何も目新しいものは見あたりません。10分経過して10へ

40 どうしようかと迷っていると10分経過してしまいました。扉を開けるなら21へ 周囲を見るなら12へ ひき返すなら49へ

41 火吹き龍が目を覚ましてあなたに襲いかかりました。鎧を装備していなければ30へ

装備していれば9へ

42 階段の上にいます
階段を下りるなら7へ
廊下を東へ歩くなら33へ

43 天井の高い小部屋のようなところにいます
東へ行くなら5分経過して69へ
部屋を調べるなら84へ

44 どこからか声が聞こえてきました「我はこの地下牢の門番なり 無断で横切るとは許せぬ」88へ

45 地面に落ちている立て札を発見しました。そこには「猛火吹き龍に注意。これから先は火気厳禁」と書かれてあります。松明を消しましょう。10分経過して14へ

46 扉はかんたんに開きました。扉の向こう側は暗闇です。5分経過します
中へ入るなら2へ
やめるなら10へ

47 階段に足を掛けるとミシッとなりました
何か装備しているなら53へ
何も装備していないなら27へ

48 「ほら、もう1本あるだろう。においでわかるぞぉ」と言われてしまいました。26へ

49 「目的のアイテム」を持っていれば103へ
持っていなければ25へ

50 松明がないと何も見えず危険です
松明をつけていれば29へ
つけていなければ5分経過して10へもどります

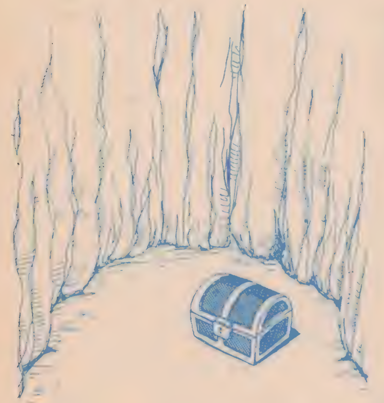
51 とくに何もありません。10分経過して86へ

52 宝冠を静かに取るなら41へ
あきらめて引き返すなら、5分経過して14へ

53 装備を付けていると階段が抜けてしまいそうです。
装備をすべて捨てるなら13へ
上るのを止めるなら60へ

54 斧で龍の頭を切るなら37へ
斧で龍の尾を切るなら85へ
宝冠を静かに取るなら41へ
あきらめて引き返すなら、5分経過して14へ

55 北のほうから何やら物音が聞こえます。
奥へ進んでみる。34へ
松明を消してみる。31へ



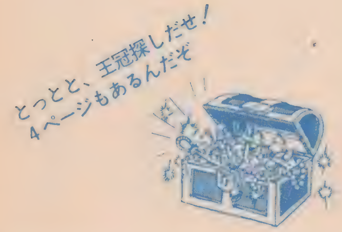
56 松明をつけていれば39へ
つけていなければ松明をつけるのに5分経過して39へ

57 天井が高い小部屋のような場所に出ました。もと来た道以外進めそうもありません。部屋の隅に大きな箱があります。
箱を開けるなら19へ
東へ行くなら5分経過して86へ
部屋の中を調べてみるなら74へ

58 明かりがないのでよく見えません。5分経過しました。
松明をともすなら100へ
松明をつけないのなら40へ

59 妖精に教えられた呪文をとなえると1人の妖精が出現しました。「この鎧はたいへん重たいけれど、役に立つよ」と教えてくれました。
鎧を着るなら22へ
着ないのなら33へ

60 階段の下にいます
階段を上るなら47へ
先へ進むなら34へ



耳をすませるなら55へ
周囲を見るなら80へ

61 中からダミ声で、「ノックしたら入るものよ」といわれました。しかたないので入りましょう。99へ

62 松明を消すと真っ暗になり何も見えなくなりました。
階段のほうへ歩くなら89へ
目が慣れるまで待つなら3へ

63 箱のフタが勢いよく開き、怪物が中から飛び出してきました。
装備があるなら79へ
なければ83へ

64 鎧は龍の炎をはね返し、頭を壊された龍は死んでしまいました。あなたはついに目的のアイテム宝冠を手に入れました。15分経過して86へもどりましょう。

65 周囲は真っ暗、何も見えず方向感覚を失ってしまいました。
階段をさがすなら96へ
松明をさがすなら18へ
目が慣れるまで待つなら3へ

66 中世風の鎧がありました。
呪文を知っているなら59へ
知らないのなら33へ

67 たまたま飲んだワインは腐っていて、腹が痛くなりました。腹痛に苦しんで10分経過して76へ

68 階段の下にいます。
先へ進むなら34へ
階段を上るなら47へ

扉をノックするなら94へ

69 石牢の通路です。北と西と南に行けます
北へ向かうなら86へ
西へ向かうなら43へ
南へ向かうなら60へ
周囲を見るなら51へ

70 妖精がどこからともなく現れて、情報を教えてくれました。
「ブリジッターはワイン好き。ワインをやれば通してくれるよ。でも欲張りだから、持っているワインは全部渡さないとダメだよ」
何でも「階段の下」に置くことができます。5分経過して68へ

71 地下室の階段の下です。
階段を上って大広間へ行くなら5分経過して10へ
周囲を調べるなら76へ
松明を消すなら62へ

72 階段があったので降りました。地下室につくまでに5分経過。
周囲を調べるなら76へ
松明を消すなら62へ

73 1本だけ渡すなら48へ
2本とも渡すなら26へ

74 西側の壁に呪文が書いてありました。どうやら魔物を呼び醒ます

呪文のようです。5分経過します。
その呪文を唱えるなら63へ
唱えないなら57へ

75
廊下の端です。北側には下へ続く階段があります。
東へ行くなら33へ
階段を下りるなら7へ
周囲を見るなら101へ

76
そこは元はワイン置き場だったようです。何本かワインが転がっています。ワインをすでに持っている人は71へ
ワインを調べる。95へ
ワインを飲む。67へ
ワインを拾う。15へ

77
足元が急になくなり、階段らしきところを転げ落ちてしまいました。気を失って10分経過。気が付くと松明をなくしていました。松明紛失と記して65へ

78
階段の手摺は頑丈そうです。手摺をまたいで滑っていけば、無事下へたどり着けそうですが……
階段を下りるなら7へ
手摺を滑りおりるなら91へ

79
斧を装備していなければ83へ
怪物を倒すことができました。
怪物が飛び出してきた箱の中を調べてみると不思議な角灯を発見しました。取ることができます。
10分経過して86へ

80
周囲が岩の壁の地下の通路の端です。置き場所が「階段の下」となっている物があったら拾ってもかまいませんが、1個につき5分経過します。装備も拾うことができます。60へ

81
妖精が情報を教えてくれました。
「この屋敷の地下牢には、地獄の番犬や火吹き龍がいます。番犬は魔法のランタンを枕に寝ています。龍は宝冠を抱いて寝ています。僕たち妖精は君の味方だ。僕たちを呼びたいときには呪文をとなえるといいよ」といって、呪文を教えてくれました。記録用紙に呪文と書いてください。再び松明をつけるまでに10分経過しました。71へ

82
階段は途中で崩れ落ちていて先へ行けないようです。10分経過して10へもどります

83
怪物はあなたに襲いかかり、あなたを頭からバリバリ喰ってしまいました。気を取り直して98へ

84
奥の壁に穴が開いていて斧が置いてありました。10分経過
斧を取らないなら43へ
取るなら斧を装備に書き加えてもどりましょう。69へ

85
龍の尾は一撃でたち切られ、その痛みで龍は目を覚ましました。龍の頭に続けて一撃を浴びせようとしたとき、龍は火を吹きました。
鎧を装備していれば64へ
装備していなければ30へ

86
T字路にさしかかりました。東西と南へ進めます。
東へ行くなら5分経過して14へ
西へ行くなら5分経過して57へ
南へ行くなら5分経過して69へ
周囲を見るなら51へ

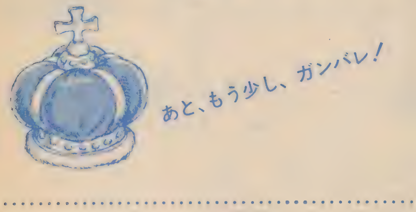
87
暗闇に目が慣れてくると、東側の壁にぼ～っと扉のようなものの輪郭が浮かび上がり、燐光を放つ文字が浮かび出しました。
「魔女ブリジッターの部屋、我が許しなく通行を禁ず」
呪文を知っているなら92へ
知らないのなら68へ

88
あなたは魔女の怒りに触れて石にされてしまいました。98へ

89
何かにつまずいて転んでしまいました。気を失って、10分経過。気付いたときには松明が手元から消えていました。65へ

90
扉は押せども引けども開きません。5分経過して1へ

91
気持ちよく下へたどり着けましたが、松明が消えて真っ暗になりました。
とにかく歩くなら34へ
松明をつけるなら60へ
目が慣れるまで待つなら87へ



92
妖精を呼ぶのなら70へ
呼ばないのなら68へ

93
壁には絵が掛かっています。老婆の絵です。絵には題名が書かれてあって、「ワイン好きのブリジッター」と書いてありました。5分経過して29へ

94
扉をノックすると中から返事がありました。
中へ入るなら99へ
やめるなら61へ

95
何本かのワインは腐っていましたが、2本だけ飲んでも大丈夫そうなワインがありました。持ち物に極上ワイン2本と書いて、大広間にもどりましょう。10分経過して10へ

96
階段を見つけるのに10分経過しました。階段の脇に落ちていた松明を発見して拾いました。

97
松明をつけるなら71へ
階段を上るなら10へ

98
「もう一度挑戦する気があるのなら、記録用紙を新しく作り直して1からでなおしなさい」作者
「極上のワイン」なら23へ
そうでなかったら102へ

99
魔女ブリジッターの部屋です。目の前に魔女が座っています。
挨拶するなら38へ
ワインを渡すなら32へ
握手するなら5へ

100
扉には「この扉はひき戸だよ～ん」と書いてありました。5分経過しました。
扉を開けて中へ入るなら10へ
ひき返すなら49へ

101
ワインを渡された魔女は大喜びしましたが、試しに一口飲んで顔をしかめて吐き出しました。
「このワインは腐っているぞ」
88へ

102
よく見ると階段は腐りかけています。体重が重い人は踏み抜いてしまいそうです。
階段を調べるなら78へ
階段を下りてみるなら7へ

103
おめでとう、君は失われた王家の宝、至高の冠を無事手に入れることができた。次なる君の試練に向けてなお一層の努力を怠らないようにしよう。THE END

The Newspaper for Beepers　No. 03　Edited by 阿木二百

BEEPRESS externals

８８ＶＡ発表さる

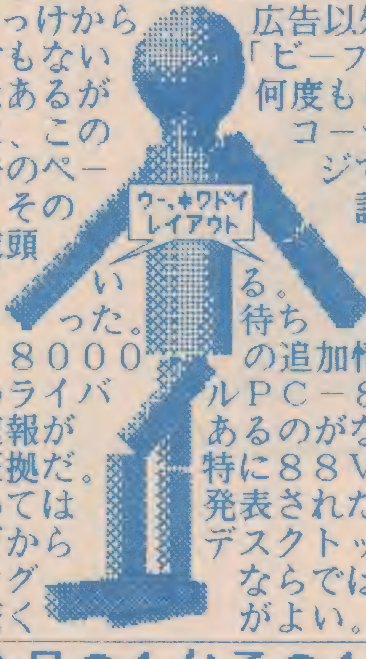
てなわけで、まずは期待の新人８８ＶＡ君だ。一見、ＦＭ－７７ＡＶのミスプリントのようだが、単に１１をたし、アルファベットを入れかえて作られたものなら苦労はいらない。どっこい、こちとら１６ビットマシンなのである。

８８ＶＡの頭脳はマイクロＰＤ９００２と呼ばれ、ＰＣ－９８０１で使われているＶ３０とＰＣ－８８０１のＺ８０タイプのものを合体させたようなＣＰＵ。つまりＸ６８０００とは違って、今までのソフトの大部分も走るし、新しいモードもあるという欲張りな設計なんだ。その分「過去」をひきずっているといえるけど、過去はどんなにつらくとも、スプライトは使えるわ、カラーは６５５３６色まで出るわ、ビデオゲームパソコンの線をねらったのはあきらか。でも、画面のドット数なんかは最大６４０×４０８だし、スプライトも３２個までだし、音も今までどおりのＦＭ音源＋ＳＳＧ音源（そのせいかカタログでもサウンドについてはふれていない）なんだな。

逆にグラフィック２画面に優先順位をつけて表示できるのはアクションゲーム向きだし、マウスがついているからアドベンチャーゲームのコマンド入力は楽そうだし、はじめっからアニメーションソフト（別売）を用意したりしているところはおもしろい。次にこのアニメソフトについてふれてみよう。↖

「ねむい、ネムイ、ああ眠い・・・。前日ゲームで夜更かししても、朝はゆっくり眠りたい。ＢＥＥＰ買っとけば、７分眠れるな。攻略本で３分眠れる」なんていってる君。そのとおりだ。ついついハイスコアをねらって、ひとりさびしいワルアガキ。そんなことはやめにして、ＢＥＥＰを読もうじゃないか。「ギリギリまでハイスコアが出せるこのカイカン。そんなアナタのＢＥＥＰです」。

のっけから広告以外の何物でもない「ビープレス」ではあるが何度もいうように、このコーナーは広告のページではない。その証拠に電球頭が歩いている。いや違った。待ちかねたＸ６８０００の追加情報をはじめライバルＰＣ－８８ＶＡの速報があるのがなによりの証拠だ。特に８８ＶＡについては発表されたばかりだからデスクトップ・パブリッシングならではの情報の早さに驚くがよい。ハッハッハ。



今月の１台その１

今月の１台に「その１」と「その２」があるなんてオカシイというオヌシ。若いな（・・・あたりまえか）。それもこれもＸ６８０００の発売が遅れ、アイドル歌手のシングル盤のように新型を出すＰＣ－８８がイカンのだ。でもまあ、ファミコンに押されぎみのパソコン界に新しい風が吹くのはヨイ。↖

今月の1本

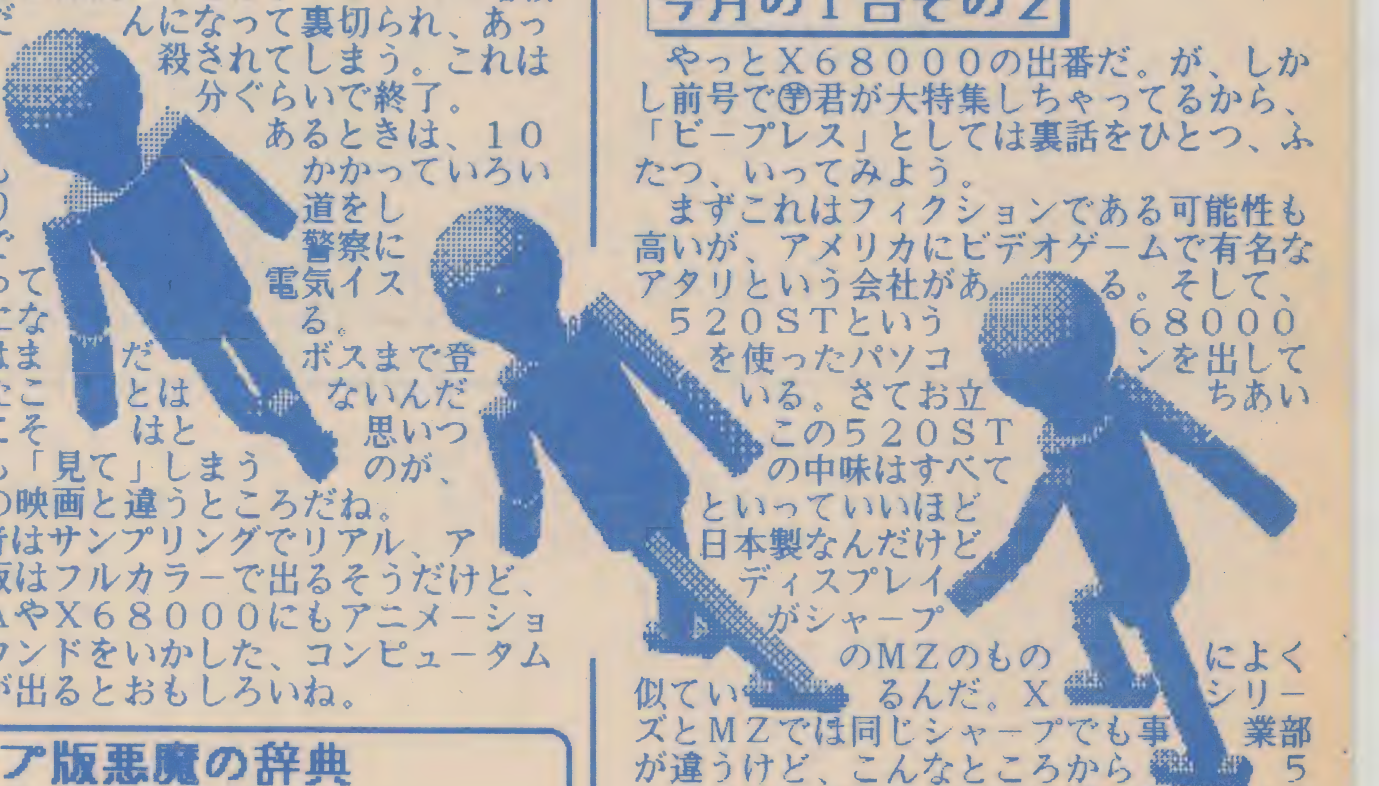
またまた、マックのソフトで悪いけど、**The King of Chicago**（アクティビジョン社）は、ついに出るものが出たという感じの「映画ソフト」なんだな。何が「映画」なのかといえば、買ってきて遊ぼうと思ったら、あれれ、プロジェクター（映写機）というメニューだけで、あとはなんにもなし。もともとギャングの町シカゴを舞台にひとりの男がボスの座をねらって成り上がってゆくストーリーなんだけど、プレイヤー（じゃなくて観客といっておこう）はほとんど見ているだけ。そのままでも見るたびにストーリーの展開が違うし、（マニュアルの書き方が悪くて、なかなか気づかなかったけど）主人公のセリフをマウスで選んで話の流れをかえることもできるんだ。

たとえば、あるときにはボスの右腕といわれる男を仲間にするが、いざボスの暗殺というだんになって裏切られ、あっけなく殺されてしまう。これは2〜3分ぐらいで終了。

また、あるときは、10分以上もかかっていろいろと寄り道をしたうえで警察につかまって電気イスで死刑になる。

じつはまだボスまで登りつめたことはないんだけど次こそはと思いつつ何回も「見て」しまうのが、ふつうの映画と違うところだね。

効果音はサンプリングでリアル、アミーガ版はフルカラーで出るそうだけど、88VAやX68000にもアニメーションとサウンドをいかした、コンピュータムービーが出るとおもしろいね。



ビープ版悪魔の辞典
[B] BEEP

1　「ビー」という音。最近では「卓球」いや「ピンポン」と鳴るマシンもある。

2　**MAGAZINE FOR GAME KIDS**（マガジン・フォー・ゲーム・キズ）、つまりゲームのやりすぎで傷ついた子供たちが早くよくなるようにと読む雑誌のこと。

今のところ3本出ている88VA専用ソフトのひとつが、このアニメフレーマーと呼ばれるアニメツール（あとは、通信とユーティリティ）で、発表会で見たかぎりでは、アップルII用のファンタビジョンにそっくりだ。これは、今までのアニメソフトと違い、絵を1枚1枚描かなくてもおおざっぱなコマ割りからとちゅうの絵をつくってくれる、楽チンツールなのだ。使いやすさではファンタビジョンのほうが上のようだが、パレット機能をいかして色がなめらかに変わるのはなかなかキレイだ（ま、ハードが違うからね）。これを使ってかんたんにゲームが作れるようなソフトが出ると楽しいけれど、うむ（と言葉をにごす）。

いずれにしてもX68000とあわせて16ビットマシンが僕たちに接近したってわけで、どんどんすごいゲームが出現しそうだ。期待しちゃおうっと。

今月の1台その2

やっとX68000の出番だ。が、しかし前号で(芋)君が大特集しちゃってるから、「ビープレス」としては裏話をひとつ、ふたつ、いってみよう。

まずこれはフィクションである可能性も高いが、アメリカにビデオゲームで有名なアタリという会社がある。そして、520STという68000を使ったパソコンを出している。さてお立ちあいこの520STの中味はすべてといっていいほど日本製なんだけどディスプレイがシャープのMZのものによく似ているんだ。XシリーズとMZでは同じシャープでも事業部が違うけど、こんなところから520STとX68000は遠い親戚というウワサもある。

また、心あたたまる（？）話題としてはX68000の発売が遅れたことへのおわびとして、予約者全員にシャープオリジナルのテレフォンカードが配られた。ここにもシャープのX68000にかける意気込みが感じられる。健闘を祈りたいものだ。

第2回

外字作成のノウハウ

格子力イラスト研究所

短期集中連載

「Oh!FM」の名物プログラマー天内潤氏に監修してもらい、RPG幻想事典のイラストレーターNikov氏が指導するという豪華キャストを迎えて始まった格子力イラスト研究所。今回は、外字作成のノウハウについて書いてみよう。

監修　天内　潤
指導　Nikov
イラスト・文　氷水芋吉

外字≒ゲームキャラクター？

BEEPでいちばん「オイシイ」ページと名高い格子力研究所も、早いもので第2回。今回は、現代ビジネスマンの必須知識ともいわれる(?)「外字作成のノウハウ」についてやってみたい。

外字作成というのは、ともするとワープロなどを使っている人間にしか用がないようにも思えるけれど、じつは外字の「限られた大きさのドット内での表現」というのは、ゲームキャラのドットデザインにかなり近いものなんだ。だから、今回の外字作成ノウハウさえ練習すれば、キミにもキャラクターデザインができる！（これはつか）また、少なくともワープロを使うときに役立つ！……と思うんだけど、いかがなもんでしょ？

英字は易く漢字は難し

では、ともかくは文字作りから。でも、最初から日本語の文字を作れ、といっても、漢字というのは画数は多いわ、形は複雑だわで、初心者にはちと荷が重い。そこで、初めに英字、すなわちアルファベットで基本を説明しておいてから、漢字に移りたいと思う。

まずは図1をご覧あれ。これは、あるコンピュータ上で使われている英字フォント（字体）だ。ひと揃いの字体では、限られたドット内で、ある「統一したイメージ」が表現されているのがわかるだろうか（つまり、同じ字体は同じ雰囲気を持っているということ）。これは、どうしてそうなっているかというと、まず第1に「各部の高さが決まってい」て、しかも第2に「曲・直線の形状が揃っている」からなんだ。

もっと詳しく説明するために、図2を見てもらおう。英字、とくに小文字の場合は、まず原則として、aに示されている各幅がそろえられているんだ（英語用ノートの罫線はダテじゃない！）。bのように、この比率を変化させるだけでも違った字体のように見えるのではないかな？

そしてc。同じ「a」でも中核となる形が違えば、それぞれに違った字体に見えるというわけなんだ。たとえ縦の比率が同じでも

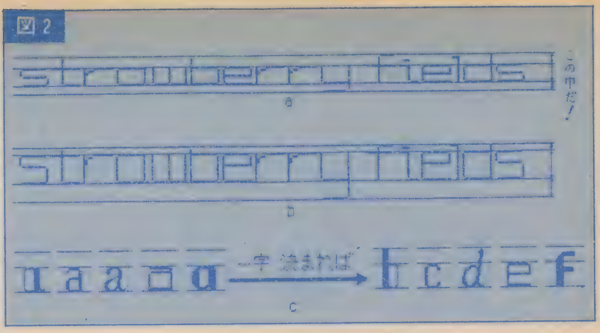
図1

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz　himizu imokichi
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz　himizu imokichi
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz　himizu imokichi
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz　himizu imokichi
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz　himizu imokichi
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Himizu Imokichi

『ドルアーガの塔』のポスターより　Ⓒ㈱ナムコ

今回はゲームイラストが少ないので、お詫びがてらにこの絵を掲載しよう！　手作業で延べ50時間以上もかかった力作だよ!!

図2



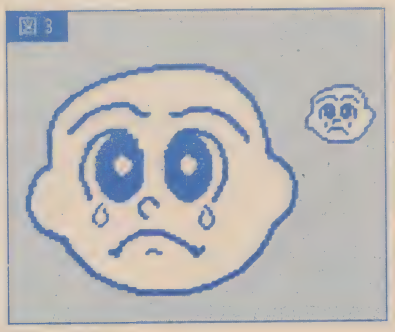
これぐらいの基本さえ押さえておけば、すぐにでもアルファベットのフォントは作れるだろう。いろいろなゲームを見ると、各ゲームメーカーにはそのメーカー特有の字体があるんだけど、それにならって「自分の字体」を作るのもおもしろいのではないかな。もちろん、自分のドットイラストには、それで書いた文章を添えたりしてね！

漢字は細かい部分にこだわらず

お次は日本語とまいろうか。日本語の場合でも、英字の場合の縦の比率が「へん・つくり、かんむり」等の大きさの比率となり、曲・直線の形状となるだけで、基本は変わらないことに留意されたい。

しかし、漢字には、英字にはなかった問題がひとつある。それは「画数が多く」、しかも「曲線が多い」ということだ（問題は2つだった！）。もともと外字——に限らず、少ないドット数の範囲内では、表現力が落ちるのは当然の成り行き（図3を見よ）。その限られた中に、曲・直線を多数詰めこまねばならぬことに、そもそも無理があるわけだ（だいたいからして、たとえば16×16ドットには、図4aのように独立した線は8本しか引けない。これでは「璽」なんて文字は表現できないって！）。

図3



そこで……詰めこむことに無理があるんだったら、いっそおもいきって省略してしまおう！

具体的には、図4bだ。ここでは「編」という文字を2種類の方法で表現しているけれど、画を無理に詰めこんだものより、省略して「形優先」にしたもののほうが、はるかに自然に見えるはず。このように、漢字の場合は基本的に「形優先」で、しかも「活字を連想させる」ようにすれば、活字を見慣れた目からは自然に見えるわけなんだ。

だから、うまい字を作るためには、1にも2にも、よい活字（?）を観察すること！　教科書などの活字を観察して、それをドットで模写することから始めれば、初めてでもかなりマトモなものが作れるんじゃないだろうか。

たとえば、前回イラストとして掲載した「景清」の横に書いた文章（図5）。あれぐらいの文字だったら、古文の教科書なんかをじっと見つめていれば、すぐに書けるようになる！（またまたこればっか）

図4

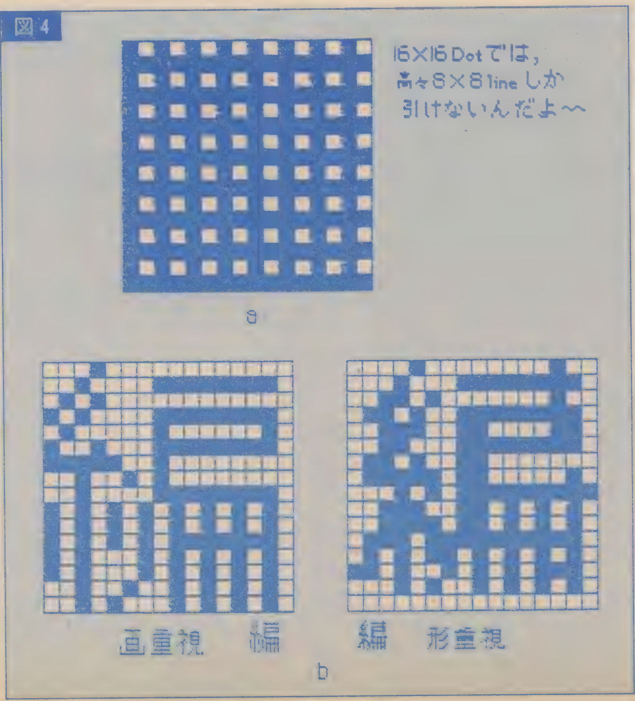
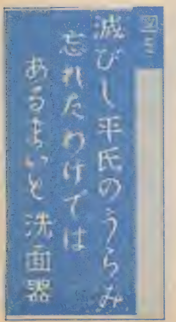
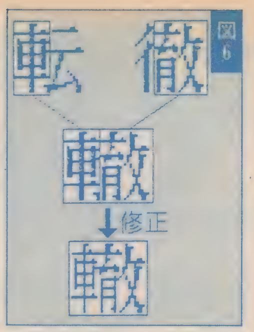


図5



ところで、ここでヒントをひとつ。ワープロで漢字の外字を作る場合、できるだけ手を抜くことをオススメする。つまりは、ROMに入っている漢字のパーツは、できるかぎり利用すべし、ということだ。図6のように、つくり、へんともに、ありものを流用すれば、手間は省けるし、他の文字との整合もとれるしで、まさに一石二鳥。ぜひ、お試しあれ。

図6



マーク・アイコン

さて、ひととおり文字の説明が終わったところで(なに、数字と仮名をやってないとな!? ページが少ないのだからよいではないか)、最後に「マーク(もしくはアイコン)」について少し書こう。

マークというのは、アルファベットのように、元イメージがあるわけでもなければ、決まったフォーマットがあるわけでもない。だから、それだけに難しいんだけれど……幸いにも、マークの場合は、前回説明した、方眼紙を元絵の上に重ねる方法がやりやすいから、それを利用すればいいだろう。

おっと、もう誌面がつきてきたから、例として、マッキントッシュ版ウィザードリィの一コマ(なんと、各職業のアイコン――マークを自分で作れる!)と、ボクのワープロの外字を、それぞれ図7、8に載せておくにとどめよう。詳しくは次回に説明するということで……。

図8

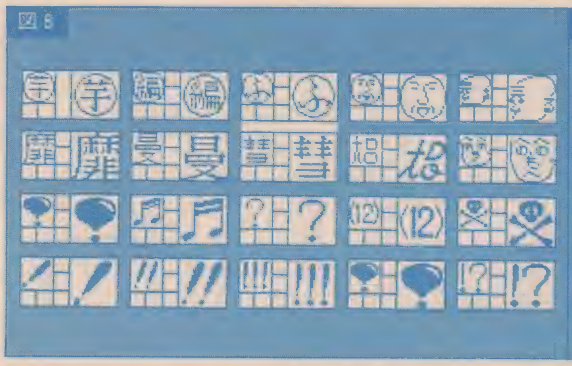


図7

今回の宿題

それでは今回も宿題を出しておこうか。今回は、以上で説明した字体・マークなどを利用して「ドットで自分の名刺を作ること」だ。

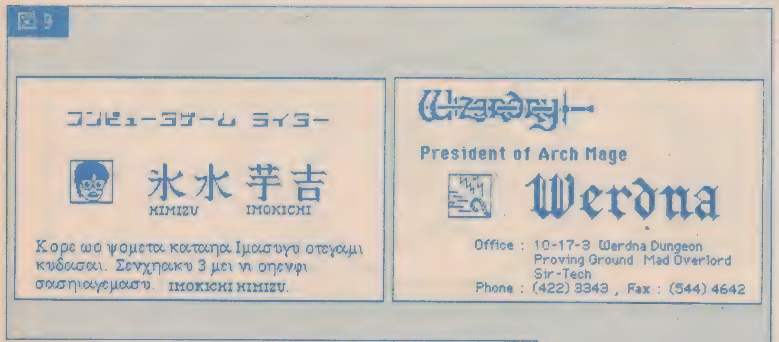
ただし、次の条件を規定とする。

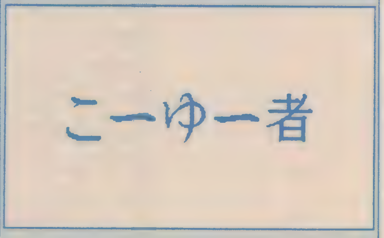
1 サイズは、プリンタで打ち出したときに9×5.5センチ(一般的な名刺の大きさ)であること。

ただし、パソコンを持っていない人間は、260×160ドットの方眼紙に描いて送れば、ボクがドットに直します。

2 名刺のなかに必ず「自分のキャラクター」のマークを入れること。

図9





例として、図9にボクの作ったウェルドナの名刺や自分の名刺を掲げておくので、参考にしてもらいたい。もちろん、まったく異なった様式でもかまわないよ。

なお、名刺の名前なんだけど、本名は恥ずかしい、という人もいるだろうから、ペンネームでもOK。また、肩書きは本当のものを使ってもいいし(「学級委員・氷水芋吉」とか!)、まったく架空のものなんかもいいだろうね。笑える作品はポイント高いよ!

そして、肝心の締め切りは、いちおう4月末日にしておこう。ただし……前回、「締め切りはなるべく守って、ウンヌン」なんて書いたんだけど、あれからボクも考え直して(編注・なんでかなー?)少しぐらいなら遅れてもいいことにしたい。

ところで、来月以降は次のような内容を予定している。

●6月号 Advanced Knowhow
●7月号 ビデオゲームキャラの「動き」を解析
●8月号 読者のギャラリー

とくに、8月号ではキミたちの応募作品を大々的に掲載しようかなぁ、などと思っているから、もしキミたちの応募が少なかったりすると、7月号で最終回となるか、または、ボクが徹夜して応募作をねつ造するか……まあ、どっちに転んでもナサケないことになるんで、とにかくドンドン応募してくれることを願いたい。

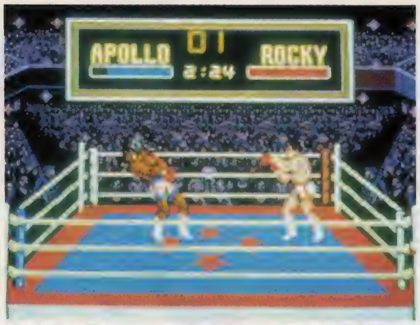
それでは内幕話はこれぐらいにして、

第2回終了

編ふの図。ふさんについてくわしく書くと、ライター生命が危なくなりかねないので……まあ、年齢・容貌についてはドット絵から判断してもらおうかっ!

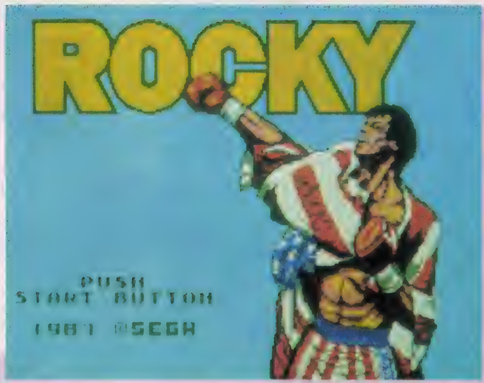
編頭の図、セガレポートを担当している頭さんは、じつはぴーぷるランドの担当であったりもする。さあ、みんなで励ましのお手紙を送ろう!

イラスト／Y. HASEGAWA



▲対アポロ戦だ。こいつはウォーミングアップのつもりで。

▲ロッキーと対戦相手3人。余裕タップリの表情だけど、大丈夫？



ロッキー

セガ・マークIII専用　文／たけおん

彼がやってきた。アメリカンドリームそのもののあの男が。その名はロッキー！

◀ボディはパンチを入れやすいが、ダメージはあまり与えられない

▶スパーリングのトレーニングモード。ここで実力を養うのだ！

▶左ストレートを決めた後の"引き"だ。芸が細かいね！

なんと"ロッキー"だ！

いやあ、最近のセガはスゴイな(こればっかり)。今月もセガ本社に行ったんだけど、マークIIIの新作を見て、先月以上にぶっ飛んじゃった。"ロッキー"と"スケバン刑事II"の両方とも、いわゆる"原作モノ"なワケだけど、某メーカーの作品と違って、原作に対する思い入れや、原作のイメージをできるかぎり再現しようという心意気が感じられるんだよね。

んで、スケバン――は雅におまかせして、ボクはロッキーをレポートしようと思う。何の先入観もなしにいきなり見たそのロッキーに、ボクは笑わされ、泣かされ、くたくたに疲れさせられ、ついにはズボンがびっしょりになってしまったのだった(編註・汗でですよ、念のため)。

最近、ゲームにはいささか食傷気味だったボクをこんなに燃えさせたロッキー、さっそくその核心に迫ってみよう。

なんと"2メガ"だ！

まずびっくりしたのは、このソフトが2メガだってことなんだ。セガの2メガはこれが最初じゃないから(スペハリがあったね)、単に容量で驚いたわけではない。

このゲームは、かんたんにいうと、映画のロッキー(I～4)のボクシングシーンを再現している。つまり、トレーニングをはさんで、アポロ、ラング、ドラゴの3人のライバルとのファイトを再現するゲームなんだ。

わかったかな？ たった3回試合するだけで2メガ使っているのだ。それも、プログラムを泣く泣く削った上での2メガなのに違いない。その力の入れ方と密度の濃さに、ボクはびっくりしたというワケ。

なんと大きなキャラクター！

写真を見てもらえばわかると思うけど、試合中のキャラクターが大きいんだ！ あの北斗の拳よりも大きいキャラクターが、迫力十分のボクシングを見せてくれるぞ。どれくらいリアルに再現しているかっていうと、たとえば、

・パンチがヒットしたときに飛び散る汗。
・パンチをくり出したあとの引き。
・フットワーク(大げさなのが、映画の雰囲気をよく出している)。

などなど、本当に気分出てるぞ。こういうアクションを、ケンシロウのおよそ1・5倍はあろうかというキャラクターにさせるなんて、開発の人はさぞ苦労したことだろう……と、いらんことを考えてしまうくらいスゴイんだ。

そんな芸の細かいキャラクターだから、操作が大変なんじゃないかって思うかもしれない。でも、そんなことはないんだよ。

なんと操作もかーんたん！

操作は、ジョイパッドの右ボタンが防御で、左ボタンが攻撃だ。

右ボタンの防御は、スティックがニュートラルならしゃがみ、上下に入っていると、それぞれ顔面とボディのガードになる。ところが、相手のパンチに合わせて防御するのはちょっと難しいんだ。へたにしゃがんだりすると、立ち上がった瞬間に1発食らってしまうぞ。だから、防御よりも攻撃に重点をおいたほうがいいと思うよ。

攻撃の一切は、左ボタンが引き受けるワケなんだが、これは予想に反して、非常にかんたんなのだ。

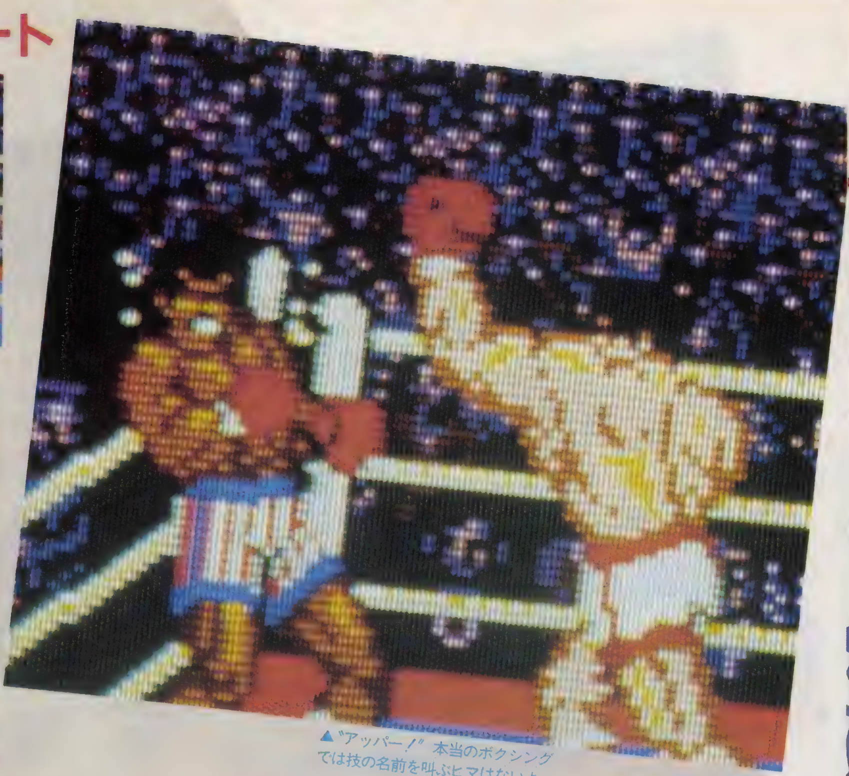
スティックを下に入れるか入れないか、あとはボタンを連打するだけで、対戦相手との間合いをコンピュータが判断し、あらゆるパンチがくり出されるんだ！

これは、とてもいいことだと思う。今までのボクシングゲームって、何か操作が難しくって(とくにコ〇ミのボクシングはムズかったなあ)、相手に1発当てるのも大変だったんだけど、この方式ならケイレンしてればパンチが当たってくれるし、ほんと、コンピュータ様々って感じ！

パンチは、右を3発当てると強烈な左がビシと決まるので(ロッキーはサウスポー)、距離を置いて

▶ヘタな防御はケガのもと。しゃがんだ直後は相手の狙い目だ。

◀引き寄せて、カウンターパンチを決めたぜ！もう立てないだろう。



▲"アッパー！" 本当のボクシングでは技の名前を叫ぶヒマはないよ。

▼映画そのもの!! 文字が流れていくんだ。

▲インターバルもアニメーション。汗をぬぐってポカリを飲んで。

ROCKY

ビシビシ連打しよう。ほら、アポロぐらいはかんたんに倒せるでしょ？

ゲームにとって、こういう〝かんたん＝うん、これは行けそうだね！〟という感触を与えてくれるような導入部のやさしさって重要だとボクは思うんだけど、どうかな？

なんとよくできたグラフィック！

〝人形は顔が命〟ではないが〝マークIIIは絵が命〟という言い方ができると思う。マークIIIのゲームはとりあえず絵がよくないと正当に評価されないムキがあるから、開発の人は、いつもキャラクターデザインやグラフィックのデータ量で苦労していると思うんだ。

このロッキーも、2メガのほとんどを使っているんじゃないかと思わせるほど、グラフィックに力が入っている。ボクサーのアクションはもちろん、ほかにもいろいろ凝ったところがあるんだ。

まず、観客の表現だ。今までのスポーツゲームのバラバラッと並んだ生首（！）とは違い、遠くへ行くほど小さく見える観客をうまく表現している。おまけに、試合が始まると観客席が暗くなり、リング上の照明がまばゆいばかりになるんだよ。

ケッサクなのがダウンシーン。画面が切り替わって、セコンドがキャンバスをバシバシたたいて選手を激励するんだ。首を振ってムクムク起き上がるとこなんて、超リアル！しかもボタンを連打するとバシバシのスピードが速くなって、ロッキーの立ち直りが早くなるんだよ。

あと、対戦相手によって、映画と同様にロッキーのトランクスが変わるってのも、にくい演出だ。

なんとドラゴは強いのだ！

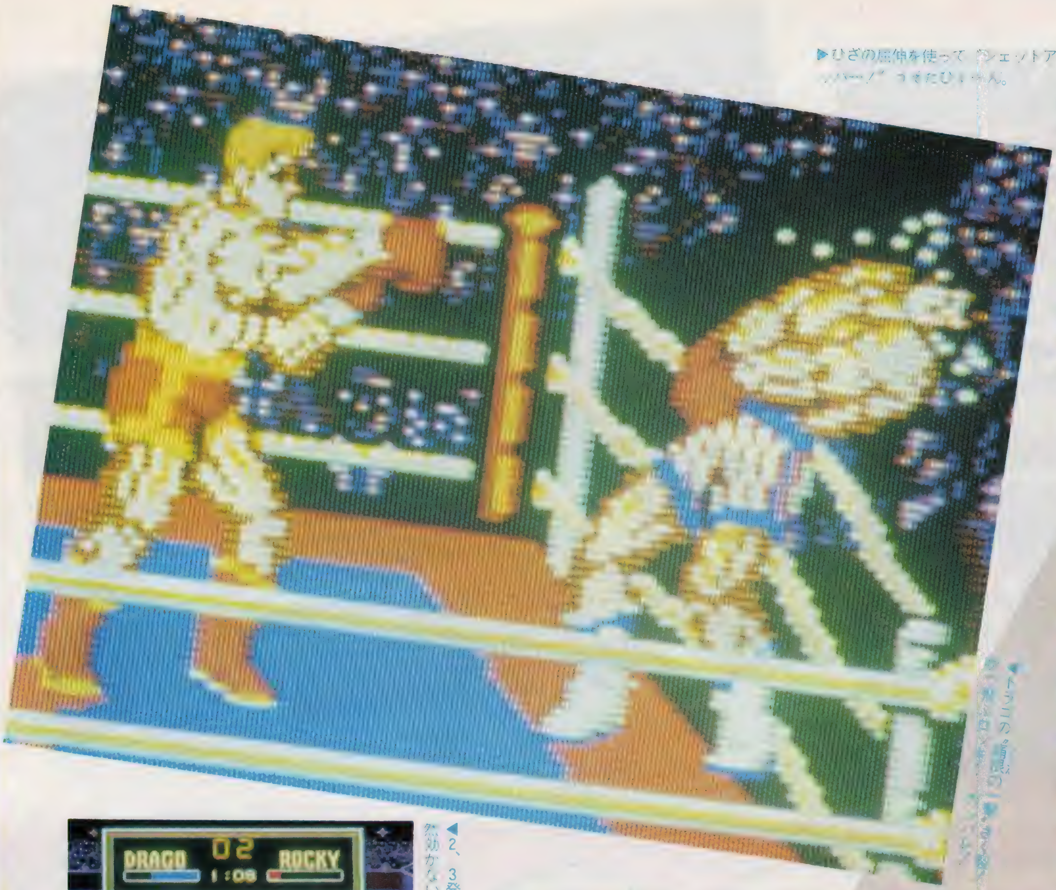
いろいろゴタクを並べてきたけど、当然ゲームのメインは試合だ。最初に書いたとおり、相手はアポロ、ラング、ドラゴの3人（異種格闘技戦でハルク・ホーガンと対戦する予定もあったが、容量の都合でボツになったそうだ）。最強は当然ドラゴで、まるで北斗の拳のラオウを思わせる強さだ（みてくれはファルコなのさ）。

取材したのは開発中のものだったので多少変わるかもしれないけど、ここで現時点での攻略法というかデータをまとめてみよう。

・アポロ……距離を取って打ってればなんてことない。でも、へたに踏みこむとビシビシ打ち込まれることもあるよ。何しろ必殺の左を命中させるには、右のパンチを3発（空振りでもなんでもいいから）打たなくてはいけないんだ。しかも、その間に敵の攻撃を受けてはいけないから、ちょっとつらいところだ。

でも、左を4、5発決めてダウンを1、2回取れば、もうほとんどグロッキー。しゃがんでばかりいる弱虫だから（もうトシ？）、さっさとノシてしまおう。

・ラング……接近戦で3発以上連続してパンチをヒットさせるのはムリ（必ず反撃がある）なので、



▶ひざの屈伸を使って〝ジェットアッパー〟[illegible]ん。

◀ドラゴの〝[illegible]の一撃〟[illegible]

▲ラングの攻めは[illegible]だ。[illegible]なブロックは[illegible]に立たないぞ。

▲[illegible]／飛び[illegible]ロープ[illegible]根性で持ちこたえるロッキー。

◀2、3発ヒットさせただけじゃ全然効かないドラゴ。文句なく強い

▲ロッキーの[illegible]では[illegible]に[illegible]る？ 頑張れロッキー／

◀君の必死のコスリで(?)ロッキーを再び立ち上がらせよう／

アッパーを決めるのはおそらく不可能。根性もあるから、顔面にフィニッシュブローを決めないと、何回でも起き上がってくる。冷静にいかないと、ボコボコやられるぞ！

・**ドラゴ**……試合で殺されてしまったアポロの仇を討て！ でも、返り討ちにあいそう……。くり出してくるパンチがことごとく〝痛恨の一撃〟だから、ロープに追いつめられないようにうまく敵の攻撃をかわしながら、一発ずつ決めていけば……。ムリだよ、やっぱり。力の差があり過ぎる。

もっと力がほしいなあ。何か打つ手はないものかな？ じつは、まだ打つ手はちゃんと残っていたのでした。

なんとトレーニングで成長？

取材時にはまだできなかったんだけど、じつは3試合の間にはトレーニングモードがあるのだ。トレーニングは、パンチングミット、パンチングボール、サンドバッグの3種類あって、これをある程度こなすとロッキーがパワーアップ(スピード、攻撃力、左を打つために必要な右のパンチ数が変わる)していくのだ。たぶん、けっこうハードなものになっていると思うけど、これでドラゴを倒せると思えば、練習にも熱が入るね！

なんと映画も観てしまった！

何もキバッて書くことじゃないけど、ロッキーの取材に行くということで、まだ観てなかった〝ロッキー4〟を観たんだ。

観終わって、これはアメリカ人の愛国心をくすぐる映画であると同時に、ひたすら娯楽に徹していて、短時間で(91分)日頃のウップンが吹き飛ばせる〝興行的に売れ線〟の映画だなと感じた。

このゲームのほうも、まさにそんな感じ。少ない時間で、それこそ汗をかくほど熱中し、スカッとするぞ。ぜひドラゴを倒し、愛妻エイドリアンとアツアツのエンディングを見てほしいな！

セガのハイテクコーナー!!

Dr.KILLのマルチターゲット

全国のセガファンのみなさま、どうお過ごしでしょうか……、やーめた。こんな口調じゃ疲れちまうぜ！ みんな元気か？ ついにあの〝テレホビー族〟がカラーになったぜ。というわけで、このページは、ハイテクと聞いたら黙ってられないⓀことDr.KILLが担当することになったよ。今月から、カラー写真をふんだんに使ってセガのハイテクを載せていくことにするから、ヨロシク頼むぜ！

やってまいりました。敗者復活戦だよ〜ん！

やっぱりページが変わっても、この〝敗者復活戦〟は、やらないわけにいかない。惜しくも採用できなかった情報を、救ってあげちゃおうという、とっても親切なコーナーだ。

さて、カラーページでの輝ける復活第一号は、埼玉県の鯨井隆志君、愛知県の井沢誠君。おめでとう!! 2人はグレートゴルフでホールインワンを記録し、ネコ（ニャジラ?）の顔を写真に収めて送ってくれたんだ。2人にはTシャツを送るから、楽しみに待っていてくれ。

あと、BEEPに載ったコンティニューコマンドのおかげでスペハリのエンディングを見ることができましたという、ていねいなお礼の手紙とエンディングの写真を送ってくれた愛知県のSEGA君にもTシャツをあげちゃうよ〜ん。

ダブルターゲット またまたあったサウンドテスト

◎電源を入れてタイトル画面になったら、ポーズボタンを4回押してから、2プレイヤー用ジョイパッドの左ボタンを押そう。すると、サウンドテストの画面が出る。ここで1プレイヤー用ジョイパッドの上下で左上の数字が変わり、ボタンを押すとその数字に対応した曲が流れてくるんだ。（新潟県・榎本哲也）

Ⓚこれを見つけたのは、哲也君だけ！ んなわけで、特別にTシャツを2枚送ろう。ところで、このゲーム、やけに〝GAME OVER〟の表示時間が長いと思わないか？ Ⓚがにらむところ、まだまだコマンドがあるんじゃないかな。

祝☆カラー化記念!! スペハリのあの技をもう一度

Ⓚみんなから、ぜひカラーで見せてくれという希望の多かった大技を、もう一度紹介するぜ（ホントは、ただネタがないだけだったりする。う〜ん、なーんて正直なんだ。

ところで、スペハリにはまだ隠しコマンドが残っているもようだ。戦闘機になるコマンドもまだ見つかってないし……。あくまでも予想だが〝無制限コンティニュー〟、〝ラウンドセレクト〟、〝残機増やし〟、〝敵が弾を撃たないモード〟などが考えられる。このなかの一つでも見つけたら大スクープだぞ！ 今がチャンスだ！

2プレイヤー用ジョイパッドの左（ボタンじゃないよ）を押しながら電源を入れてずーっと待ってると、デモ画面だけど、最後のボス〝HAYA OH〟が見られるんだ。

ボーナスステージ（5、12面）で、木の本数を5本以内に抑えると、F-19が出現する。こいつを撃ち落とすと、1千万点ボーナスだ!!

●ハイテク情報の送り先 〒102東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ㈱日本ソフトバンクBEEP編集室マルチターゲット係

スケバン刑事II

セガ・マークIII専用

文／大滝〝影の総統XEKU〟雅

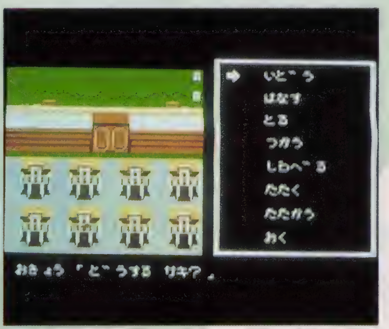
テレビドラマに映画に大人気のスケバン刑事が、ついにゲームになったぜ。おんしゃも、プレイじゃ!?

©和田慎二／フジテレビ・東映・白泉社

▶梁山高校には、○○がいて、××を持っている。後半で来ると○。

▶ここはサキの部屋。お京の問いかけになんと答える？

▲青狼会の刺客、ハヤト1号だ。ジャンプして頭を狙い撃て!!



▲おや、奇面組？ ではありません。机の中とかをよ～く見ると…。

▶恐車七人衆の頭、獅子だ。黒羽七人衆も出てくるのかな？

誰でも知ってるストーリー

梁山高校3年B組麻宮サキ、またの名をスケバン刑事。四国の田舎町で幼い頃から鉄仮面をかぶらされて育った彼女は、内閣機密調査室・暗闇指令に見い出され、特命刑事に任命される。

全国の高校を手中に収め、10代だけの理想国家建設を企てる青狼会との戦いのさなか、サキは、雪乃、お京という2人の友を得る。

しかし、青狼会はウルフレボリューションを開始、サキの鉄仮面も奪われてしまう。

奪われた鉄仮面に隠された秘密とは？ そして、はたしてサキは青狼会から学園を守ることができるのだろうか？ いま、セーラー服は学園の戦闘服だ!!

学園を守れ!! 愛の少女戦士たち

「えー、ホント!?」

あの各方面の超人気番組〝スケバン刑事〟がゲームになったと聞いて、ボクは狂喜乱舞し、思わず不慣れなセガの仕事を回してもらった。なにしろボクは、熱烈な陽子ちゃんファンなのだ。それはさておき、さっそくゲームの内容を説明しよう。

キミは、麻宮サキとなって、青狼会から鉄仮面を奪い返し、その謎を解くのと同時に、青狼会の学園支配の野望を打ち砕くのだ。ゲームのタイプは、アクションを加えたアドベンチャーゲーム。ストーリーは、TV版（もち、鉄仮面伝説ね）に沿っているから、TVを見てた人は、かなり展開が有利になるだろう。

では、ここで主要人物を紹介しておこう。

●五代陽子（本名・早乙女志織）

主人公。自らの出生の秘密を知るために、スケバン刑事・麻宮サキとなる。武器は、重合金ヨーヨー。ゲリラ戦も得意とするようである。母の形見のペンダントに、鉄仮面の秘密が……。

●中村京子（ビー玉のお京）

梁山高校で番を張っていたが、サキを真の友と認め、ともに青狼会と戦う。武器はビー玉。

●矢島雪乃

大財閥のお嬢様で、サキの人柄に惚れて転校してきた。チームの参謀格である。茶道で使う袱紗と、お琴の爪という、いかにもお嬢らしい武器を使う。

●信楽恭志郎（影の総統）

青狼会の総統。全国の学園を支配し、理想国家建設計画、ウルフレボリューションを実行。サキの形見のペンダントと同じものを持つ（ちなみに、ボクはこいつに似ているとよくいわれる）。

●信楽老

恭志郎の養父。日本を影から操っている権力者。鉄仮面の謎に秘められたものをほしがっている。

●源十郎

サキの出生の秘密、鉄仮面の謎を知る唯一の人物。どこに出てくるかは、ヒ・ミ・ツ！

●天堂

天地学院に勤める謎の人物。いいことを知っているので、この人に出会ったら、素直になったほうが得。

さて、このゲームには、モードが2つあるのだ。

●アドベンチャーモード……コマンド選択式で、謎を解明していく。カーソルを動かしてコマンドを選択し、ボタンで指示する。

●アクションモード……アドベンチャーで敵が現れたとき、〝たたかう〟を選択すると、このモードになる。ジョイスティックで8方向にサキを動かし、左ボタンでジャンプ、右ボタンでヨーヨーを投げる。青狼会の刺客のボスを倒せば、ステージクリアとなる。ちな

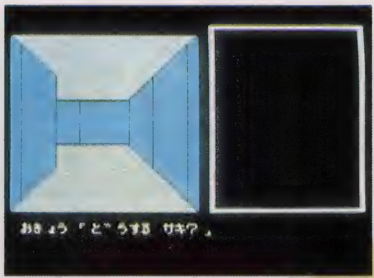
▶うちに何するぞね!! サキのヨーヨーは、バイク軍団を蹴散らす。

▶「おまんら、許さんぜよ!!」サキの怒りのヨーヨーが飛ぶ!

▶ここは、青狼会本部。おや、机の上にメモが……。要チェックだ。

▶ボスを倒すとカギが出てくる。何に使うかは、ヒ・ミ・ツ。

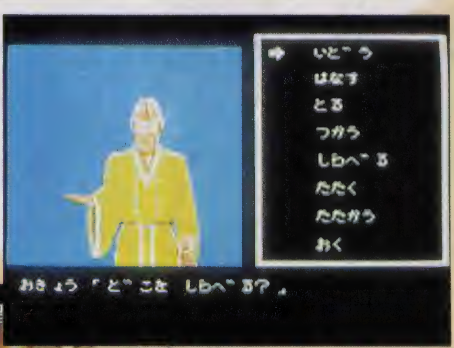
▲影の総統は、サキに一騎討ちを挑む。本当はサキの……♥



▲なんと、3D迷路まであるからオドロキ。この先には何が?

▲今度の相手はウイングマンか…じゃなくて、仮面ライダーね。

◀サキに斬りかかる恭志郎。たしかTVでは、サキをかばって……



▶ついに出た。この老人こそ日本を影で操る悪の元凶、信楽老だ!!

◀鉄仮面の謎をあばき、陽子ちゃんの笑顔を見るのはキミだ!

みに、画面右上に、サキとボスのバイタリティーが表示される（北斗の拳のデカキャラタイマンモードと同じ）。サキのバイタリティーが0になるとゲームオーバーなので、注意しよう。

刺客との戦闘では、囲まれないようにジャンプで逃げながら、チャンスを見計らって反撃、囲まれそうになったらまたジャンプ……というのがコツだ。ジャンプの着地点に刺客がいると、ダメージを与えることができるぞ（キックしたことになるんだってさ）。

㊙の予測的ヒント

では、ゲームするのに忙しくてTVを見てなかったキミに、TVストーリーのなかから（ゲームには直接関わってこないかもしれないけど）、ヒントになりそうなことを教えてあげよう。

まず、鉄仮面探し。これをしないとお話にならない（これは、教えてしまうとつまらないので、自力でどうぞ）。そして、青狼会本部室の机の上にメモが置いてあるはず。これには、黒バラ館にいるある人のことが書かれているので、必ずチェックしよう。

天地学院にいる天堂は、ある質問をしてくる。キミの気持ちに素直に答えればよい。そして、どこかにある石碑をどうにかすると、重要なものが出てくるはずだ。それらと、総統の持っているペンダントを手に入れなくてはならない。するってえと、信楽老のほしがってる"ある物"の正体がわかるのだ。総統の居場所は……、まあ"燈台下暗し"とでも言っておこう。

えっ? 全然ヒントにならないって? それでいいんだ。やっぱ、アドベンチャーは自分で解かなくちゃ。とにかく、TVを見てない人は苦労するだろうね（ちなみに、東京地方では、最近まで午後4時30分から再放送してました）。

ラストはやっぱり陽子ちゃん

敵キャラも恐車七人衆やハヤトー号など多彩だから、TVを見てた人には絶対ウケそうだ。でも、このゲームで一番イイのは、なんといっても陽子ちゃんの笑顔だぜ。セーラー服に身を包み、ヨーヨーと無垢な心を武器に戦うサキは、なんといってもカッコイイ！ マークIIIユーザーならずとも、必携の一本だ。ボクもこの原稿料でマークIIIを買うぞぉ!!

ウッディポップ

セガ・マークIII専用 文／たけおん

これがビザール館の全貌だ！ 最終面を見た人も、いろんなルートにチャレンジしようぜ！

ウッディ完全攻略だ！

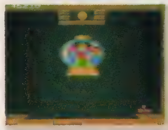
みんな、"ウッディポップ"もうプレイしてみたかな？ 今回は一挙に全マップを掲載したよ。やってる人は全部の部屋をまわれるようになるし、まだやってない人の購買意欲をそそってセガさんにほめられる(?)、まさに完全攻略編だぜい！

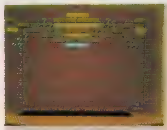
各部屋へのルート、得点、謎のワープと隠し部屋、そして、あってウレシイ"コンティニュー"も含めて、ドーンと公開してしまおう。

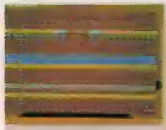
全部で55部屋だけど……

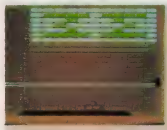
全体の部屋のつながりは、見てのとおりだ。これで、どうしてもカメ部屋やブタ部屋に入ってしまう理由がわかったでしょ？ たぶん、みんなが予想していたマップよりスッキリしてるんじゃないかな？

行き止まりもないし、そこそこの腕があれば、


10000点 おつかれさまでした。といいたいところだが、ここではコンティニューがきかないから大変だ。コインの下の積み木だけを狙え！


1000点 クモだ。木ネジの足をかいくぐって後ろにまわれるかどうかが勝負。でも、まわりこめてもネジにひっかかって……。ガンバレ！


5000点 ウッディすれすれの積み木、汽車、守りの固い木ネジ……。ここでは、ななめから当ててアイテムを出す、高等テクニックが必要なのだ。


1000点 地獄！ たけおんはこの面で3時間もハマッてしまった。汽車と仲よくなるのと、カシの木をあとに残すのがポイントだ。

10000点 計算されたイジワル面。はしを攻めるとスピードが上がるばかりだぞ！ 穴に入れても油断するな。角度を計算しよう。

1000点 見てのとおりダイヤの面だ。ところがアイテムのダイヤは1個しか落ちてこないから、隠し部屋2にワープしようと思ったら慎重にね。

5000点 中に入れたら、ビッグボールとジェミニで大暴れだ。楽勝でしょ？ とちゅうで出ちゃったときは責任持てないけど……。

20000点 **隠し部屋3** アイテムを取って上に入れれば、ハイそれまでよって感じ。次の面がラスなので、くれぐれもガムボールを減らさないようにね。

10000点 不思議の積み木がパカパカ開くんだけど、カシの木はびくともしない。ここは、ひたすら"忍"の一字だぜ。ゴールは近いぞ！

10000点 フライパン(?)の中に入れればいいってことは見てわかると思うけど、柄の部分がカタイし、じつは意外と難しくできているのだ。

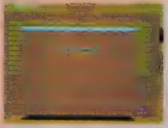
1000点 下部の不思議の積み木に注意！ ボンドを取ったら、上で暴れさせるより、ボールが帰ってきたときのことを考えたほうが得策だ。

1000点 とくに何もない。強いて問題になるといえば、手前の不思議のブロックだけ。そのハズなんだけど、心理的にハマッてしまいがち。

5000点 メガネだ。ダテメガネじゃなくってレンズが入っているから、アイテムを取ってからかたづけてしまおう。ウレシイ1UPもあるよ。

5000点 ボールをはしから入れて暴れさせ、まずカシの木をくずしてしまおう。アイテムは、どれを取っても使えるよ。

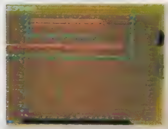
5000点 ビッグボールになるまではジッとガマンだ。アイテムを取れば、固いカシの木も怖くない。ところでこの形は何なのでしょう？


1000点 先にアイテムを取ってパーッとかたづけよう。ここまで来られた人には、ほとんどコーヒーブレイクといっても華厳の滝ではない(!?)。

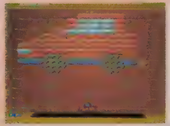
10000点 最初から穴を狙って上をくずしてもいいけど、ボンドとジェミニが使いこなせるかな？ 自分の腕と相談してね。

5000点 クリスタルのグラスだ。アイテムボロボロだからとくに問題はないと思う。まあ、嵐の前の静けさってとこかな。

20000点 **隠し部屋2** 中央突破より、はしを攻めてファイヤーを取ったほうがかんたんだということに気づけば……、楽勝の隠し部屋2でした。


5000点 穴に入れられればたぶん平気だと思うんだけど……。入っても安心せず、出たときにまた送り返せるように心の準備をしておくこと！

1000点 アンラッキーがボロボロ落ちてくる。アンラッキーをよけるか、他のアイテムを取るか、思案のしどころだね。

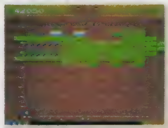

10000点 この車は雪道でも走ってきたのか知らないが、タイヤにチェーンが巻いてある(?)。アイテムは、よりどりみどりだ。

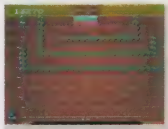
1000点 汽車とアンラッキーのダブル攻撃。ダイヤをのがさず、隠し部屋3にワープだ！ 1UPもオイシイぞ。落ち着いていけ！

10000点 ショートケーキ面だ。ビッグボールを使いこなす自信のない人は、下から地道に壊していったほうがいいかもしれない。

1000点 ブタさんだ。アイテムは1UPとブレス。どうってことない面だけど、くずした後に残る"鼻の穴"が、なんとなくブキミだ。

5000点 「おっ！ トイゲートじゃないか。ワープを狙おうかな」。あれれ、ダイヤが出てこないじゃん。チェッ、世の中そんなに甘くない。


1000点 ワニの目に入っているアイテムは、ブレスとダイヤだ。まずしっぽを壊して、背中をくずそう。歯の間に入れるのも一興だ。


5000点 たった4個の積み木のために……。この面には根性と"ツキ"が要求される。奥まで入れることができれば、一発でオシマイなんだけど。

特集2 春らんまん!!　セガレポート

誰でも最後の〝ガムちょーだい（本当はなんていうのかな？　ガムボール自販機かな？）〟にたどりつけるだろうね。どんなに遠まわりしても、43部屋で終わる。最少は19部屋だ。え？　どうやってそんなに少ない部屋数でクリアするのかって？

ワープとコンティニュー

じつはこのゲーム、ワープができるんだ。やり方は、○ナミマンをキャッチするのでも、20面までノーミスクリアするのでも、ましてや敵ボスをノーダメージで倒すのでもない！（当たり前か……）

凶悪汽車ポッポが出てくる面で、トイゲートにダイヤモンドを入れてやればいいんだ。すると、〝WARP！　BONUS20000〟の表示が出て、奥にあって一番近い隠し部屋にワープできるんだ。

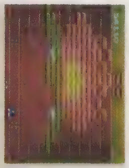
隠し部屋はワープでしか行けないボーナス面みたいなところで、アイテム（1UPも含めて）がたくさんあるから、かんたんにクリアすることができるぞ。先が見たかったら、迷わずワープしてしまおう！

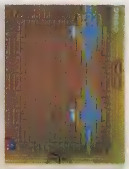
でも、トイゲートのある部屋で必ずダイヤが出るわけではないから（アイテムの場所はランダムではなく、最初からセットアップされている）、マップを参考にして、どこからワープできるか確認するといいぞ。

コンティニューは自力で見つけた人も多いと思うけど、〝GAME　OVER〟の表示中にボタン（どちらでもいい）を6回連打するだけ。

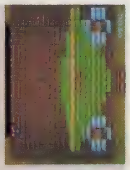
ちなみに、私たけおんは、コンティニューのやりすぎでハクロウ病にかかってしまったから、みんなも注意しようね（ウソポーン！）

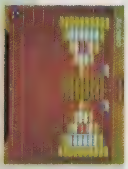
なお、今回のマップ作成には、愛知県の富田喜美雄君が送ってくれた資料がとても役立った。富田君、どうもありがとう。キミには、特別にTシャツとぴーぷるランドのポイントをあげよう。


10000点
何の形なんだ？　この左右非対称な面は。よくわかんないけど、右から入れて適当にくずしたら、あとはファイヤーを取ってオシマイ！


5000点
ファイヤーが取れても、不思議の積み木が行く手をはばむだろう。向こう側にうまくボールを入れないとキツイぞ！

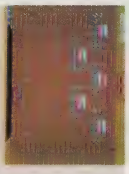
1000点
木ネジと木ネジの間に突っ込むのがとてもつらい。ウッディの端をうまく使って入れてね。アイテムが取れればまず大丈夫だ。

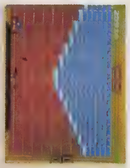

1000点
このカエル面は楽だ。なんでこんなにアイテムがあるんだろ？　どうやったって、大丈夫だぜ（……と思う）。

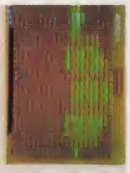

5000点
はしから狙ってファイヤーを取るまではガマン。取ったらカシの木もこわくない。燃えろ燃えろ～！　ヘッヘッヘ（アブナイなあ）。

5000点
某アル○ノイドにもこんな面があった。アイテムが取れるまでは、スピードに負けずに食いついていこう。

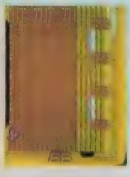
10000点
電話だ。端から通せば楽なんだけど、なかなか思いどおりにいかないのが世の常。アイテムは、まずアテにしないことだ。

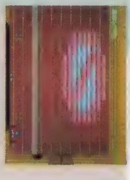

1000点
何か、昔のパチンコをほうふつとさせてしまう。下段の積み木をくずすのに苦労するだろう。ボンドは必需品だ。

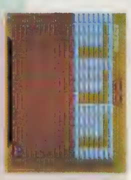

20000点
隠し部屋1　Oh！　BONUS！　アイテムポロポロ、カンタンカターン！　1UPモアルヨ！　——おいしい隠し部屋でした。


5000点
固い固いカメさんだ。頭を取ればメロンパン……なんちって。ま、ブレスもないよりはマシだから、必ず取ろうね。

1000点
キャンデーだな。アイテムはないから、不思議の積み木が壊せない。次から次へと出てくるブリキロボットに絶句。

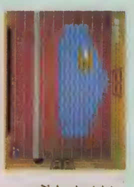

10000点
カタ～イカシの木のバリケードで1ミスはしかたない。あとは、ファイヤーでもダイヤでも好きなアイテムを取って、一気に攻めろ！


1000点
駐車禁止面だ。ダイヤが落ちてくるのはワープしろってことだね。ところがワープ先はすぐ上だから、そんなにオイシクない？

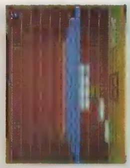

5000点
名付けて〝アンラッキー・スリーセブン〟。アンラッキー・ドクロにビクつかないように、精神力を養うのだ。

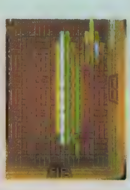
5000点
線路にかまわずカシの木を攻撃しろ！　ダイヤは出てこないから、ワープしようと思ってもムダだ。巨大化ガムボールで攻めよう。

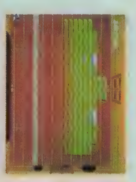
1000点
まず、左はしを狙って、カシの木を壊そう。アイテムは黄ビン（ウッディが伸びるヤツ）しかないから、キビシイ戦いになるぞ。

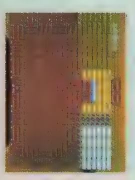

1000点
カシの木を狙ってダイヤを取ろう。トイゲートに入れれば隠し部屋1にワープするぞ。ところでこの形は何なのかな？　スライムか？

1000点
木ネジの防御ラインを突破せよ！　アイテムは2個ともおいしいダイヤだぞ。1発目で狙えれば楽なんだけどね……。

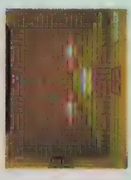

1000点
1つしかないアイテムをあてにするな。スピードがある程度上がったところで、スピードダウンできるとベストなんだけど……。

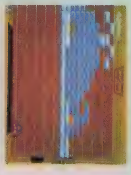

1000点
お、ちょうどいいときにカモが来たね。ところが、カモのくせにカタイんだ、こいつが。ダイヤを取るまで、ガマンの子だよ。

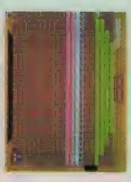

10000点
クリなんだろうか？　アイテムは2個ともファイヤーだ。さっさと取って、一世帯全焼にしてしまおう。まだ、先は長いぞ。


5000点
木ネジの中に入れることは、あまり意識しなくてよい。それよりもダイヤをミスると、カシの木が残った場合つらくなるぞ。

5000点
ヘリコプターだ。アイテムを落とすにしろ、先によけいな積み木をくずすにしろ、端を狙うのがポイントだ。


5000点
初心者にはキツイ面だろう。1UPもあるからがんばってくれ。翼のワキから入れて、カタイ羽を壊しちゃえ！


5000点
穴にボールを通す練習をしよう。とにかく、アイテムに目を奪われないことだ。こんな面は、ノーマルでクリアだぜ！


1000点
穴を通さないと上部の積み木は壊せないけど、そればかり狙うと、積み木がないのにいつまでも跳ねていてイラつくなんてこともある。

0点
ウデに自信のある人はカシの木から狙ってもよし、自信のない人はアイテムを先に落としてもよい。ま、ウォーミングアップ！

マップの正しい利用法
◎このマップには全体的に省略、縮小があります。注意!!
◎アルファベットには、以下のような意味があります。
E……天使の出るタマゴ
D……ドール
G……まだらのタマゴ
F……コヨーテが出る花
J……コヨーテがジャンプする

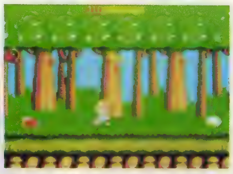
スーパーワンダーボーイ

セガ・マークIII専用

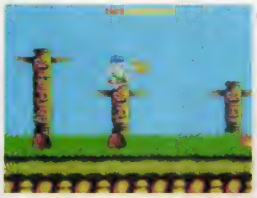
文／氷水芋吉

先月号に続き、今回はエリア1〜5のマップを載(の)せたよ。みんな利用してちょーだいね。

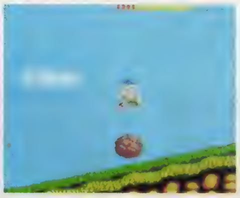
エリア1-1

① 

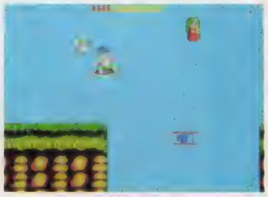
左上に見えるハンドバッグ(?)は、ご存じエリア1のワープアイテム。各エリアに1つずつ、フルーツを取った後に出現するのであーる。

② 

まさか、この程度の場所でスケボーを失うようなヘタッピはいないだろーね。なにせ、こんな地形はまだまだ序ノロで、後半では……。

③ 

登り勾配(こうばい)があったらまず、ローリングロックが転がってくることを疑え！ まあ、このあたりではあまり心配しなくてもいいけどね。

④ 

このドールは、スケボーに乗ったままでは取りにくい！ 直前の敵にぶつかって、スケボーをなくしておいたほうが安全だ。

① ② E③ ④D

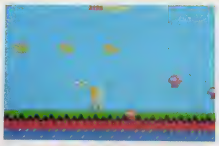
エリア1-2

⑤

この卵は、オノで壊すか、またはユックリ近づきながら触れて壊すこと。さもないと……ほーら、海に落ちた！

⑥

動く雲多し！ チラック雲(スプライトで描かれている)をチェックしよう。安全のために、タコは前もって倒しておくこと。

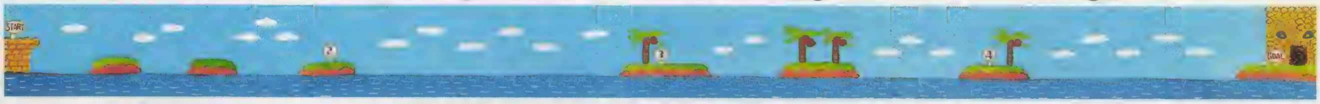
⑦ 

天使で無敵になってはいるけど、より高いスコアを狙うキミは、フルーツをすべて取り、タコはなるべくオノで倒したいってわけだ。

⑧

このドールは、走っていけば自然と取れるよ。

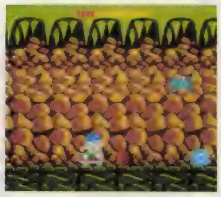
⑤ ⑥ E⑦ ⑧D



エリア1-3

⑨

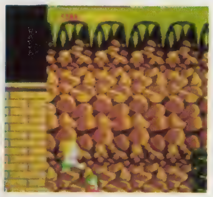
火の直前に立ち止まり、ハイジャンプ&オノでコウモリをやっつけてから、火の向こう側に行く。それがかしこいやり方だ。

⑩ 

くれぐれも、岩に当たってスケボーを失くし、炎ガイコツに向かって突っ込むとゆー最悪のパターンだけは避けるように！

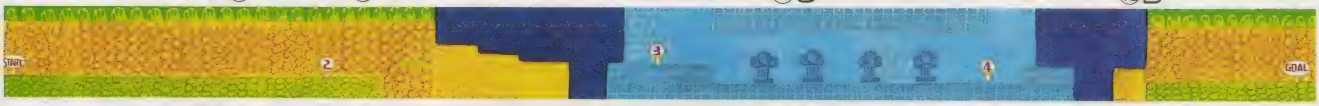
⑪

歩いて来れば、どーってことないけど、スケボーで加速しながら来ると、ほとんどの場合、まだらの卵にぶち当たってしまうんだ。

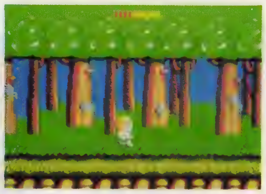
⑫ 

これは悪い見本。せっかくドールを取っても、死んでしまっては……まあ、ドールを取れずに死ぬよりはマシだけどね！

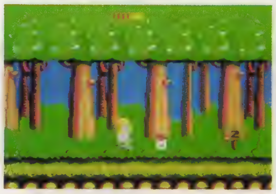
F⑨ ⑩ ⑪G ⑫D



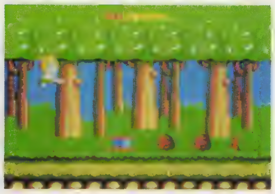
エリア1-4

⑬ 

クモの密生地帯に浮かぶドール。もちろん、オノがあれば楽勝だ……けど、オノがないと、もしかしたらハマリなのかも!?

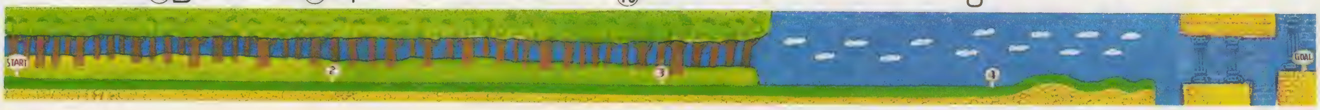
⑭ 

時間のかかる場所の後には、たいていミルクが落ちている(親切!)。こいつを飲んで、バイタリティ満タン、パワー全開!!

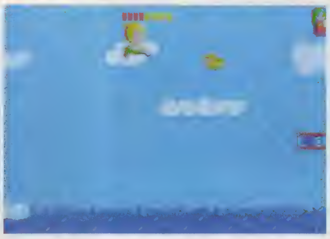
⑮ 

ジャンプ台発見！ これを跳びそこねると、オットットロックの連チャンにハマること間違いなし!! ハマッたら最後……体力ボロボロ!!!

⑬D ⑭ F ⑮ J



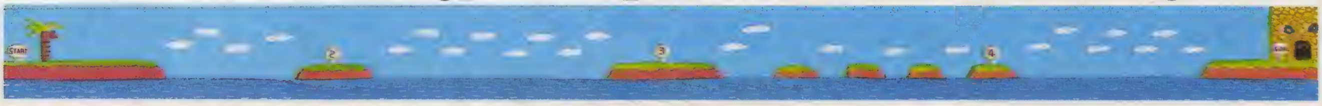
エリア2-1



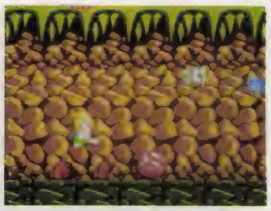
⑯落ちる雲からジャンプをしたら、そこにはドールとバナナがあった……ドールとバナナで、ドールバナナ……なんちって！

⑰右側の雲は「エレベーター雲」。このあたりには動く雲がかなりある。タイミングよく、リズミカルにジャンプをしていこうね。

⑯D　E　⑰



エリア2-2



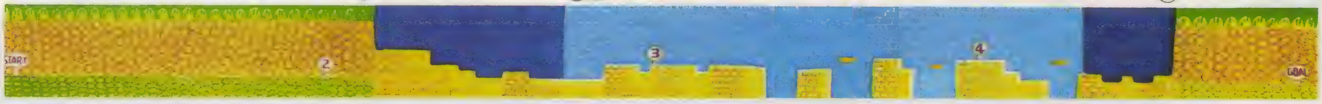
⑱ここはちょっと難関。オットットロックをまとめてジャンプせずに、一歩一歩進みつつ、ローリングロックをジャンプでかわすべし！

⑲いい気になって進んでいると、ローリングロックのエジキとなってしまう。この手の地形では、必ず一旦停止に左右確認を!?

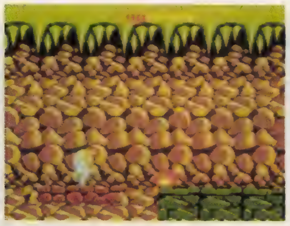
⑳ごくフツーにバネジャンプをすれば、ドールは取れる。なにごとも、フツーが肝心。左下の火には注意し……なくても、イイかな！

㉑炎ガイコツの、手前に降りるか、向こう側へ跳ぶか、ここが思案のしどころ。ちなみにボーイが乗っているのは、動く床だ。

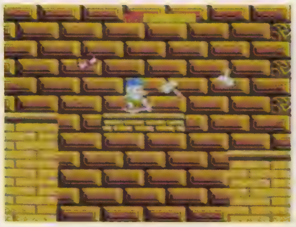
⑱　⑲　⑳D　㉑



エリア2-3



(68)左右に動く床は、初めて乗ると平衡感覚がなくなり(?)、左右によろけやすい。でも、右に行き過ぎて焼身自殺しないように、注意！



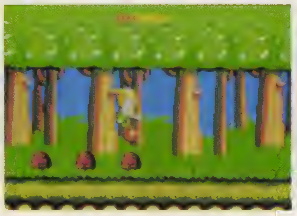
(69)ここにもワープアイテムがあるけど、スケボーだと、わかっていながら取れない（これを「みすみすミスする」とゆー）ことになりかねないよ。

(70)動く床から跳び降りると、そこには敵が……というワナが、S.W.B.にはやたらと多い。とゆーわけで、これはカエルのワナ（でもないか?）。

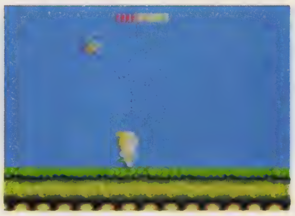
(68)　(69)　D　(70)

エリア2-4

(71)コヨーテが連続2匹！　来たらヤッカイだから、少しずつ進んで、一匹ずつ走ってこさせようね。ついでにカードも2枚でボロもうけ？



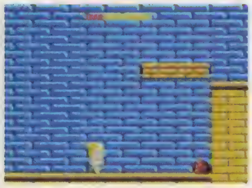
(72)岩の上にフルーツが。これはどこかで見たようなパターンだけど、もしかしたら、あの岩に体当たりするとドールが……？



(73)ウーム、フェイント！　下を走り抜けるかと思ったら、コヨーテの野郎、ジャンプしやがんの。カードを出しにくいぜい!!

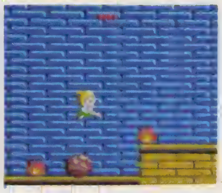
F(71)F　(72)D　(73)J

エリア3-1



(74)一見、無意味そうな、エレベーターの下の岩。しかし、なにか怪しいニオイがプンプンするぞ。試しに触ってみよーかな。

㉒バネの2連ジャンプだ。左ボタンで加速しながらレバーを右に倒して、ジャンプボタンをちょっと早めに、そして長めに押すのがコツ。



㉓ローリングロックと段差を、まとめて一回で跳び越そうなどとは考えないよーに！　確実にファイヤーで死にます!!

㉔このあたりの動く床は、間の距離が少々長い！　コウモリなぞは気にせずに、ジャンプできるときには確実にジャンプしよう。

(74)D　㉒　㉓　㉔

エリア3-2

㉕出たぁ！ S.W.B.最強の敵、ハチの軍団!! こいつらは、少しずつスクロールさせ、一匹ずつ出して（一匹ずつ確実に倒して）ゆこう。

㉖秘技、スケボー乗り換え！ ボーナス点はない（未確認）けれど、これができるというのは、ハイテクの持ち主であることの証。

㉗スケボーで、いい気になってトバしていると、ドールを取りそこなうことがある。もしそうなったら迷わず自殺！ これしかない。

㉘ここのように「落ちて死ぬ」心配のない面では「無敵・スケボー」の最強装備になったら、ひたすら先に進もう。加速ボタン押し続けっ！

㉕ ㉖ ㉗D E ㉘

エリア3-3

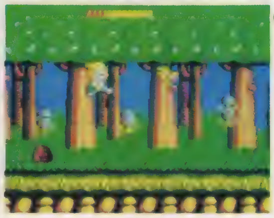
㉙タコは比較的タイミングを取りやすいので、オノなんかなくても……ほーらこのとおり、紙一重でかわしながら進めるってわけ。

㉚無敵になってはいるけれど、ここは余裕をみせて、コヨーテを後ろから倒し、カードを手に入れたい。どうせ死なないんだからね。

㉛あれっ？ どこかで見たようなドールの出方……あれは確か1-2だったような……。

㉙ ㉚EF ㉛D

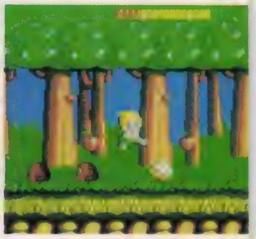
エリア3-4



㉜動くクモと動かないクモが重なりまくりっ！ でも、ハイジャンプで跳び越せるから一安心。……しかし、この直後にハチの軍団が…。

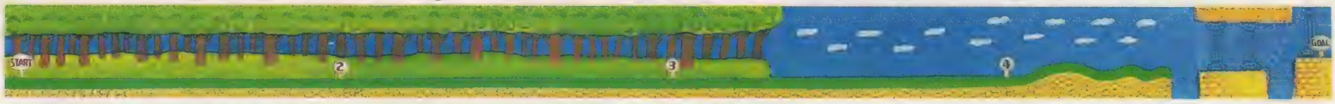
㉝再度登場、ハチの軍団。とにかく、まとめて出現されてはお手上げなので、一歩一歩スクロールさせて、一匹一匹出現させること！

㉞黄緑色のカエルは動かない。だから、緑色のカエルのときのように、何の気なしに突っ込んでいくと、死ぬのであった……。

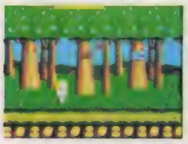


㉟これはワナだぁ！ バネジャンプでローリングロックの列を跳び越した後に、ワザワザまだらの卵を配置しているなんて!!

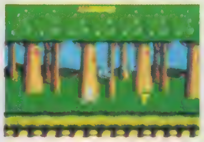
㉜ ㉝ F ㉞ ㉟G J D



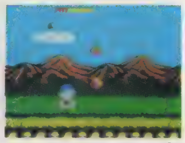
エリア4-1



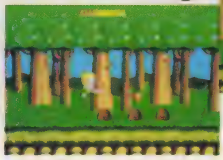
㊱イガグリは、オノがない場合は、ダッシュで駆け抜けるべし！ さもないと、ジャンプで跳び越えられない場合が出てくるよ！



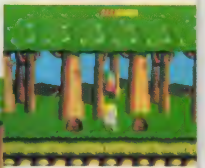
㊲セミの飛ぶスピードは、ボーイの加速走りのスピードよりも速い。これを利用して、いったんひきはなしてから、振り向いてオノ投げ！



㊳火山地帯はヒジョーに危険だ。スケボーは、なるべく後のほうまで温存して、一回当たっても大丈夫なようにしておきたいね。



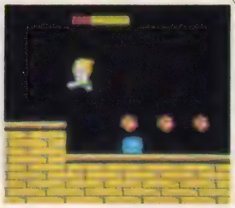
㊴



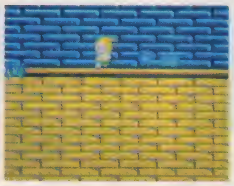
㊵あれあんなところにフルーツが？ あんなの取れっこないよ！と思いきや、なんとフルーツに加えてドールまで発見!!

㊱ ㊲ ㊳ ㊴㊵D

エリア4-2

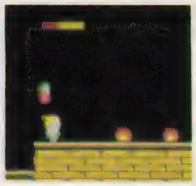


㊶フライドポテト（ワクドナルド？）が大量に出現！ 炎ガイコツの上にオノを投げただけなのに、どうして出たんだろう？



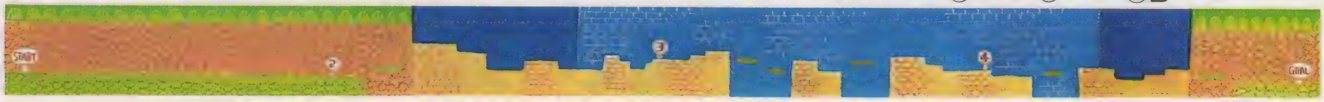
㊷地上スレスレを飛ぶコウモリにも、オノが当たりやすいヤツと当たりにくいヤツの2種類がいる。なるべくなら動き出す前に全部倒そう。

㊸床がもっとも高くなったところで、オットットロックとファイヤーをまとめて跳び越すような気持ちで……まとめて跳び越そう、ウン。



㊹あれ、ここには本来オットトロックがあるはずなのに……とまあ、このように隠されたドールがたくさんあるってわけだね。

㊶ ㊷ ㊸ ㊹D



特集2

春らんまん!! セガレポート

エリア4-3

㊺スケボーでは後もどりはできない……とすると、せっかく出したフライドポテトも食べられない(?)ってわけだ。もったいないなぁ！

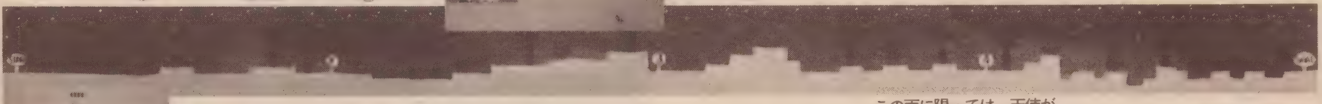
㊻くれぐれも、スケボーでトバし過ぎてドールを取りそこなうことのな……えっ、耳にタコができたって？ こりゃどーもすんまへん！

㊼前門のワシ、後門のローリングロック！ さて、ボーイの運命やいかに!?（ローリングロックは、出現と同時にスクロールアウトさせようね）

㊽くぼ地の右下隅は、安全地帯である場合が多い……けれど、ごくたまに危ないときもあるんですなぁ。

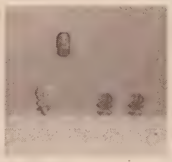
㊾左下のくぼ地は、とっても危険!! 炎ガイコツの手前へ慎重に降り、ローリングロックが落ちてくる前に、大胆にジャンプしよう！

㊺ ㊻D ㊼ ㊽ ㊾



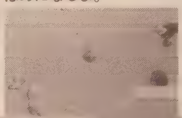
エリア4-4

㊿またまたワナだよ！ 炎のガイコツの後ろあたりに着地しよう。すると、天の怒りの(?)イナズマが…。できるだけ大きくジャンプすべし。

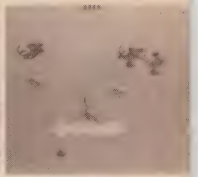


(51)スピードの違う、2匹のダッコちゃん……もとい土偶……じゃなくてチビクロがやってくる！ 早いとこドールを取ってオサラバさ!!

(52)誰だぁ、こんなところに岩おいとくのは！……てなわけで、踏みきり・着地の各場所にある岩にはつまずかないように、注意注意！



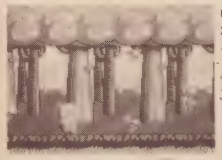
(53)この面に限っては、天使がいるうちに、できるだけ先に進もう……そうしないと、雲の上の炎ガイコツで泣くはめになるよ。



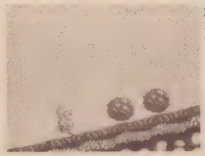
(54)じつは、この場所は（もうチョイ左かな？）安全地帯なんだ。覚えておくと便利だよ！ 先の面でも似たような場面があるしね。

㊿(51)D (52) (53)E (54)

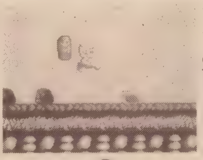
エリア5-1



(55)もう一回だけ言おう。ハチの大群が来る場所では、用心しながら一歩一歩スクロールさせること！（あー、ロの中がスッパイ）



(56)2つのスピードの違うローリングロックは、重なったときにまとめて跳ぶか、十分離れるまで待ってから別々に跳ぶか……どちらかしかない！

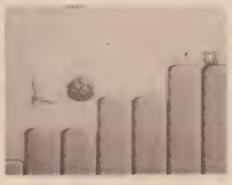


(57)この場所は要チェック。ここでもオットットロックの中にドールが隠されているよ。3つ並んだ岩の右端で、カタツムリの前だよ！

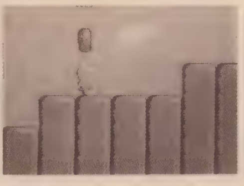
(58)何もいうことはありません。バネを踏みはずさないように！

E (55) (56) (57)D (58)

エリア5-2

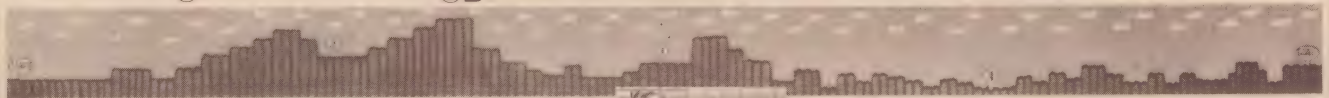


(59)とにもかくにも、ローリングロックに注意。登り勾配では必ず転がってくる……ヤバイ、またロがスッパクなってきた!?



(60)このあたりになってくると、かなりのドールが岩の中に隠されている。まあ、炎の中でないだけマシなんだろうけど（先の面では…！）

(59) (60)D

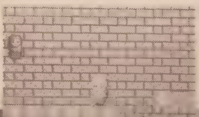


エリア5-3

(61)落ちてこないツララもあることはある。が、用心するにしくはなしってね！ 一歩一歩ブレーキがかかることを確かめながら進め!!

(62)ワープしてボーナスステージに行けば、通常ステージのかなりの部分をパスできる。逃げるなら今がチャンスだっ！

(63)明らかに色の違う、氷の板一枚。へん、そんなワナに引っ掛かる俺らじゃねーぜ！……といっても、滑るから注意するに越したことはない。

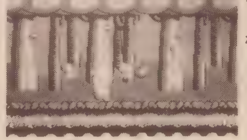


(64)当然ながら、このドールも岩の中。氷の面なのに、岩が不自然にポツネンとあるから、たぶんすぐ発見できるんじゃないかな？

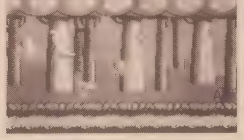
(65)まず一句「ジャンプして 床が滑って 止まらない 壁でストップ これはウレシヤ」……と思ったら、いきなり上からツララが！

(61)(62) (63) D(64) (65)

エリア5-4



(66)いよいよ5－4。大半のエリアのラウンド4ではクモばっかり出てくるんだよねー。もう慣れっこになっちゃった。



(67)クモに挟まれてるってのにハチまで来るとは！ ハチの下でよけるか、ジャンプしてよけるか、どちらかを瞬時に判断しなくては!!

(66) (67) F D J

これがセガファンの声だ!!
3月号アンケート結果発表

3月号のび～ぷるランドで、ほんの思いつきで実施したセガ・アンケート。予想外の反響に、㊥一同ビックリしてしまい、思わず結果を徹底分析してしまいました。

切手代だけで60円もかかるし、「もしかしたら何か当たる」としかいってない（実際何も当たらない）アンケートだから、せいぜい100通ぐらいしか来ないだろうと思っていたら、なんと600通も封書で来てしまったよ、SHOTAN！ ん？ SHOTANどこに行ったの？ まったくしょうがないなあ、自分の仕事ほうり出して遊びにいっちゃうんだから……

　というわけで、び～ぷるランドでおなじみの謎の㊥ことボクが、セガアンケートの結果報告をすることとあいなった。まずは、グラフを見てちょんまげ。

　Q1の結果は、BEEP読者のほとんどがセガのマシンを持っているってことじゃないよ。他機種のユーザーはこのアンケートにあまり興味がないってのが真相だ。だから以下の結果も、BEEPERのというよりは、ほとんど"セガユーザーの声"だと考えてよいだろう。そこんとこ誤解のないようにね。

　さて、Q2にいこう。う～ん、あのジョイパッドに苦しめられている人が多いようだね。スティックをつけてもはずしても、ちょっとねえ……。

　そこでQ3、Q4になるわけだけど、さすがにほとんどの人がSJ-300Mのことは知っているようだ。カタログにも載ってるもんね。でも、使いごこちはあまりよくないようだね。

　Q5は意見が真っ二つに分かれた。でも、いらないと答えた人のなかにも、"操作性のいいジョイスティック"ならほしい！ という人が多いんじゃないかな？

　Q6、Q7の結果は、マークIIIのサウンドが、グラフィックスにくらべてものたりないってことかな？ たしかに、サウンドがすばらしいビデオゲームを移植したときなど、PSGでは苦しいなって気がするよね。

　Q8の67パーセントという数字を多いと見るか少ないと見るかは意見が分かれるところだけど、きれいな画面でプレイしたいという気持ちはみんな持っていると思うんだ。もちろん、アナログRGB対応のディスプレイを持ってなかったらしようがないけどね（ちなみに、BEEP編集室には、この世に3個しかないといわれる幻のアイテム、"マークIII用RGBパック"があるのだ）。

　Q9は、まあ、ないよりはあったほうがいいに決まってるってことだよね。ハード的にはほとんど同じものなんだからどんどん出し

Q1 あなたの持っている機種は？（単位はすべてパーセント）

- ○セガマークIII——94.1
- ○SG-1000(II)——20.6
- ○SC-3000(H)——9.2
- ○セガAIコンピュータ——0.2
- ○オセロマルチビジョン——1
- ○ファミリーコンピュータ——29

Q2 セガのジョイパッドの使いごこちは……

すごくよい	よい	ふつう	悪い	すごく悪い	無回答
6.7	22.7	26.9	30	12.2	1.5

Q3 セガのジョイスティックSJ-300Mを知っていますか？

知っている	知らない	無回答
80.2	17.8	2

Q4 SJ-300Mの使いごこちは……

すごくよい	よい	ふつう	悪い	すごく悪い	無回答
5.4	10	19.3	38.9	6.1	20.3

Q5 セガに連射つきジョイスティックを……

発売してほしい	いらない	無回答
49.4	48.8	1.8

Q6 現在のセガのサウンドには……

満足である	不満である	無回答
34.7	61.2	4.1

●発売希望ゲームBest20

順位	ゲーム名	票数
1	アウトラン	303
2	アレックスキッド～失われた星たち	121
3	グラディウス	97
4	エンデューロレーサー	90
5	ザナドゥ	83
6	沙羅曼蛇	82
7	源平討魔伝	71
8	オリジナルRPG	66
9	ロマンシア	55
10	北斗の拳II	54
11	バブルボブル	53
12	ドラゴンクエストII	43
13	奇々怪界	37
14	メジャーリーグ	35
15	オリジナルAVG	33
16	アレックスキッド続編	30
17	ファンタジーゾーンII	29
18	ドラゴンクエスト	28
〃	ロボレス2001年	28
20	ウィザードリィ	27

てほしいところだ。

Q10（セガに出してほしいゲームは？という設問）の結果を表にしてみた。セガの人気ビデオゲームが並んでいるのは当然として、他のメーカーの人気作が意外なほど上位に食いこんでいるね。きっと、「マークIIIならきれいにイメージを壊さず移植できるんじゃないか」という期待が大きいんだろうね。

また、オリジナルRPG、AVGに対する期待も大きいようだね。たしかにこの分野はまだまだって感じだ。

さらに、名作の続編を期待する声も多いようだ。ミラクルワールドなんて、アレックスキッドがシリーズ化されそうなエンディングだったし、北斗の拳もファミコン版の続編に対抗してほしいもんね。

じつをいうと、この20位までに入ったゲームのうち、エンデューロレーサーをふくめて少なくとも3作品が、すでにセガ内部で開発中なのだ。どのゲームかはまだ明らかにできないが、きっと期待は裏切られないと思うよ。

なお、このアンケート結果は、ボクが責任を持ってセガに届けるよ。今後の開発計画に少しは役に立ってくれるだろう。これからも、みんなの意見をセガレポートに送ってね。待ってるよ。

Q7 FM音源等の音源ボードを……

回答	%
発売してほしい	90
いらない	8.2
無回答	1.8

Q8 アナログRGB出力用ボードを……

回答	%
出してほしい	67.4
いらない	29.6
無回答	3

Q9 セガマスターシステムのソフトは……

回答	%
国内でも発売してほしい	72.4
いらない	24.3
無回答	3.3

有効回答数 510 通

新作モロモロ

というわけで（どういうわけだよ）、新作情報のページだよん。

今回紹介したアクションアドベンチャーゲーム**スケバン刑事II**は、4月12日発売。**ロッキー**は4月下旬の発売が予定されているよ。

そして、ロッキーと同時期に登場するのが、体感ビデオゲームとしてゲームセンターで大人気の**エンデューロレーサー**だ。オフロードのバイクレースを家庭で楽しめちゃうってんだから、マークIII持っててよかったなってシミジミ感じるね。次号でくわしくレポートするよ。

さらに、同じく4月下旬、写真を見ればわかるとおり、絶好調のグレートシリーズに、またまた新作が登場するぞ。その名も**グレートバスケットボール**だ。まだ、くわしいゲーム内容は不明だが、正統派スポーツゲームに仕上がっているもようだ。どうやら、前作のバレーボールと同様に、トレーニングモードやチームの性格設定なども盛りこまれているらしいぞ。これも次号で大きく取り上げてみたいね。

スポーツゲーム路線は、これからもさらに充実していく。なにしろ、5月にも2本の新作が予定されているんだから。

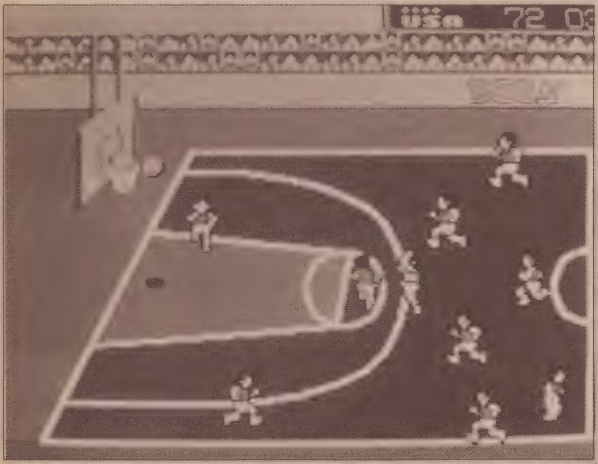
そのうち1本は、**ザ・プロ野球**。マスターシステムのゲームとして全米で大人気を博した野球ゲームを、さらにおもしろく改良したものだ。細かいデータ設定で、現在(編)で人気の某ファミスタの地位を脅かす存在になるかもね。

もう1本は**グレートフットボール**。おそらくグレートシリーズの名に恥じない本格アメラグ・シミュレーションになることだろう。

といったところで今月は終わるはずだったんだけど、ここで謎の予言者の登場だ。

「フォッフォッフォッ、セガのことなら、わしの水晶玉がなんでもお見通しじゃ。今回は読者諸君に、特別のお告げを与えよう。潮風に吹かれながら突っ走る赤い車が見えるぞよ。若いカップルのようじゃ。おお、その向こうに見えるのは、謎の光線銃を装備した人々ではないか。ウ〜ム、わからん。わしにはこれが何を意味するのかさっぱりわからんぞ。だから、電話で聞いてきても一切答えられないからな、カッカッカッカ！」

といったところで、また来月。



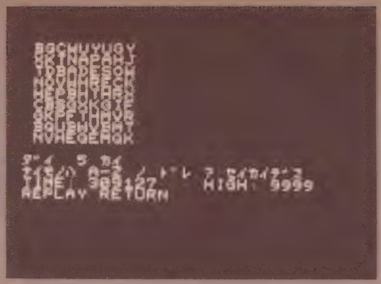
▲グレートバスケットボールは、本格スポーツゲームだ。

▲どうやら、グレートバレーボールと似た作りになっているようだ。

TINYANの

THE悪人

番外編 あと1秒



PC-98シリーズ、
PC-88シリーズ、
PC-60/66シリーズ、
FM-7/77シリーズ、
X1/TURBO(HuBASIC)シリーズ、
MSX/2

作者以外おぼえていないという噂もある幻の『悪のシリーズ』がよみがえった!?　まったくワガママなんだから……。

by TINYAN

①あと1秒

▼第1章 復活のB・T

「やあTINYAN、ひさしぶりだな」

「お、おまえは、ブラックTINYAN！ 死んだはずではなかったのか。いったい、何の用だ」

「悪の組織、バグーIIの代表として、TINYANよ、きさまとの決着をつけに、地獄から帰ってきたのだ」

▼第2章 たいにゃんのギャグ

「決着をつけるだって？ キミがこのボクに勝てるとでも思っているのかい？ ばかばかしい。はっはっは」

と、TINYANが笑うと、ブラックTINYANは、

「それはどうかな。やってみなけりゃ、わかんないぜ。まあ、自信がないのなら、逃げてもいいんだぜ」

「なにィ!!」

「その反応は勝負を受けるという意味だと思っていいな？」

そういわれては、TINYANも引き下がれない。

「ああ、もちろんだ」

「そうか。それでは、勝負の方法はフライトシミュレータのプログラムとする。期限は……」

「3日で十分だ」

「にゃあ、ねえTINYAN。みっかは、じゅっぷんじゃにゃくて、よんせんさんびゃくにじゅっぷんよお」

▼第3章 フェイント

「急につまんないことといい出したりして、いったいどうしたんだい、たいにゃん」

「だあって、さっきから2人ともマジに話しちゃってさ、ぜーんぜん、おもしろくにゃいんだもん」

「わかったわかった。それじゃあ、何かおもしろいことをいおう」

「わーい。ワクワク、ワクワク」

「……」

「ねえ、どうしたの？ TINYAN」

「そんなに期待されると、何も思いつかないよ」

「いいかげんにしろ！」

と、ブラックTINYANが怒り出した。しかし、TINYANは、

「ボクやたいにゃんは、いつもいいかげんなんだけど」

と、答える。

「ふん、まあいい。勝手にするがいい」

「ボクらはいつも勝手に……」

「えーい、うるさい。勝負は5日後、この場所で。いいな」

というと、ブラックTINYANは、煙とともに消えてしまった……ように見えた。

「ぷはー。こりゃ、小麦粉だあ。あのやろう、またつまらんことを」

▼第4章 暗転

3日後、ついに、TINYANのプログラムが完成した。たいにゃんもルーラも口をそろえて、

「スピードも美しさも最高！ これなら絶対に負けっこないね」

と絶賛する。TINYANはそれを聞いて、3日ぶりに睡眠に入った。そして4日目の朝……

「ない、ない、どこにもない。プログラムが、ディスクが、リストが……、全部なくなってしまったあ！」

と、TINYANは、家中走りまわっている。

「きっと、ブラックTINYANが盗んだのよ」

と、ルーラがいうと、TINYANは、

「そうかもしれない。しかし、証拠があるわけでなし……。とにかく、ボクの頭の中には、まだ、プログラムは入っている。明日の朝までになんとか再現させよう」

すると、それまで黙っていたたいにゃんが、口をはさんだ。

「そんなんじゃ、明日の勝負は100パーセント負けだわ」

「なぜだ？」

「ボーヤだからさ」

と、ルーラが口をはさむが、たいにゃんは続けて、

「だって、もし、プログラムが盗まれたのなら、ブラックTINYANはそれをさらに改良してくるはずよ。それに勝つためには、なくなったものを再現するだけじゃダメ。数倍スゴイものを創り出さなきゃ」

「それは、とてもじゃないけど、できっこないよ。たった1日で、あれ以上のものを創るなんて」

「でも、やらないと、負けちゃうのよ」

「わかった。やれるところまでやってみよう」

それを聞いてルーラは、

「あたし、根性ものって好きじゃないんだけどなあ……」

と、一人ぶつぶついっていた。

▼第5章 勝者は？

そして5日目の朝。

「やった、完成だ。前のより、何倍もいいぞ。われながら、よくできたと思うよ」

「やったね、TINYAN！」

「ああ、これも、たいにゃんやルーラのおかげだよ」

ちょうどそこに、ブラックTINYANがやってきた。

「これはこれは、みなさんおそろいで。では、さっそく勝負といきましょう。まずは、私のから」

「あー、これは……」

ブラックTINYANが持ってきたのは、TINYANの2日前のプログラムだった。本来なら怒るところだが、こちらにはちゃーんと新しいのがある。それで、さっそくたいにゃんが、

「TINYANの勝ちね。見てよ、TINYANのを！」

といってTINYANのプログラムを走らせると、ブラックTINYANは表情も変えず、

「なかなか見事ですね」

「にゃーにいってんのよお。さっさと負けを認めたらどうなの！」

「ふっふっふ、その前にこれを見てもらおう。ブラックTINYAN作、究極のプログラム『スーパーフライトシミュレータ』だ」

「こ、これは!!」

▼第6章 敗者は……

「こ、これはすごい。完璧だ。

◐ぼくの友だちの大君は、学校の調子の悪いチャイムの音を聞いて、「あっ、ギガスだ」と言っている。（茨城県・はやぐはやぐ）

グラフィックス、スピード、リアルさ、すべてにおいて私の負けだ」

と、TーNYANが叫んだのを聞いて、たいにゃんは、

「そんにゃあ。TーNYANが負けるなんてえ、ウソよ、ウソに決まっているでしょ！ えーん、ウソでしょ」

「……」

あまりのことに、ルーラは声も出ない。ブラックTーNYANは、

「わあっはっはっは。しょせんTーNYANなど、このブラックTーNYANの前では赤子同然。わっはっはっは」

勝ち誇るブラックTーNYAN。しかし、たいにゃんは、敢然と言い放った。

「今度は、このあたしと勝負よ!!」

▼第7章 ねこ

「勝負だとお。たかが仔猫のくせに、仇討ちのつもりか！ おもしろい、やってやろう。それとも人形遊びか？ 勝負はままごとか？ はっはっは」

「ゲームプログラムに決まってるでしょう。時間は30秒。よーい、すたーと！」

たったの0・5分で30秒が過ぎた（あたりまえか）。

「ストップ」

ルーラの声で、2人はキーを打つのをやめた。ブラックTーNYANは、

「たった30秒でゲームなんか創れるわけないだろ。え、仔猫ちゃんよ。2人ともできないから引き分け……なんてのはナシだぜ」

「あら、あたしはできたわよ。ほら」

なんと、たいにゃんは30秒でプログラムを完成させていた。それを見たブラックTーNYANは、

「う〜む、今回のところは引き分けにしといてやる。しかし、次はこうはいかんぞ」

といいつつ、去って行った。たいにゃんは、

「ふん、もう二度ともどってこないでよ！」

といって後ろを向くと、いつのまにかTーNYANが立っている。

「強敵だった。しかし、強敵は友だちだ」

「どうして？」

「今日の敵は明日の友というじゃないか」

「TーNYAN、オチ、どこにいったの？」

②遊びの章

というわけで、今回のプログラムは、たいにゃんが30秒で創ったものです。

遊び方ですが、まずRUNさせてから、1回リターンキーを押してください。しばらくすると、画面にアルファベットが25個出てきます。A〜Zのうちで1つだけ表示されていない文字があるはずです。それを探し当てて、その文字のキーを押してください。

正解すると、2問目は36個のアルファベットが出てきますので、同じことをしてください。以後同様に、アルファベットの数が増えていき、5問目（81個）をクリアするとゲーム終了となり、かかった時間が表示されます。これが短いほど優秀です。

このゲームをプレイすると、観察力が身につく……かどうかはわかりませんけどね。

③悪人から

やあやあやあ、大悪人のブラックTーNYANだよ。えっ、たいして悪事を働いてないって？ ふっふっふ、キミは甘いよ。まあ、今回はちょっとしたいたずらをしといてやる。それは次号にならないとわからないので、楽しみに待っていろよ。じゃあな、TーNYANと仔猫と、あとなんだっけ、でっかい虫！（それは、たいにゃんとルーラだってば）

おっと、そうそう、忘れるところだった。TーNYANのところから手紙を持ってきてたんだ。T&たFC会長星山昌之君とやら、TーNYANの弟子になんかなるのやめて、このブラックTーNYANの弟子1号にならないか？ そして、ともに、TーNYANをやっつけようではないか。

あの猫との勝負も、31秒あればきっと私が勝っていたはずだしな。はっはっは。

④TINYANから

「敗者に語る資格はない」

「歯医者にかかると、痛くはない……こともない」

「いまいち」

あと1秒　各機種共通リスト

```
100 DIM D(9,9):HT=9999:BD=3000:GOTO 310
110 TM=0:PRINT CHR$(12);
120 FOR NN=1 TO 5:N=4+NN
130 FOR J=1 TO N:FOR I=1 TO N:D(I,J)=0:NEXT:NEXT
140 AL=INT(RND(1)*26)+ASC("A")
150 FOR I=1 TO 25:DT=I+ASC("A")-1:IF DT=AL THEN DT=0
160 RX=INT(RND(1)*N)+1:RY=INT(RND(1)*N)+1:IF D(RX,RY)>0 THEN 160
170 D(RX,RY)=DT:NEXT
180 FOR J=1 TO N:FOR I=1 TO N:IF D(I,J)>0 THEN 210
190 DT=INT(RND(1)*26)+ASC("A"):IF DT=AL THEN 190
200 D(I,J)=DT
210 NEXT:NEXT
220 FOR J=1 TO N:FOR I=1 TO N:LOCATE I,J:PRINT CHR$(D(I,J));:NEXT:NEXT
230 LOCATE 0,11:PRINT "ﾀﾞｲ ";NN;"ｶｲ ":PRINT"ﾅｲﾓﾉﾊ A-Z ﾉ ﾄﾞﾚ ? -------"
240 R=RND(1):TM=TM+1:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 240
250 AN=ASC(A$):IF AN>ASC("Z") THEN AN=AN-32
260 IF AN<>AL THEN LOCATE 18,12:PRINT "ﾁｶﾞｲﾏｽ!":TM=TM+BD:GOTO 230
270 LOCATE 18,12:PRINT "ｾｲｶｲﾃﾞｽ"
280 NEXT
290 IF TM<HT THEN HT=TM:LOCATE 5,10:PRINT " GOOD PLAYER "
300 LOCATE 0,13:PRINT "TIME:";TM;"   HIGH:";HT:PRINT "REPLAY RETURN"
310 R=RND(1):IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 310
320 GOTO 110
```

◐先日ひまだったので、『ダブルターゲット』でGOLDが100万超えるまでやったよん♥ でも、なんにもならなかった。悲しい1日だった……。（埼玉県・ぱすかろむ）

ほかほか瓦版

INFORMATION

インフォメーション

キミはSTACフェアに行ったかな?

、前号でも紹介したSTACフェアが、3月21日、東京は科学技術館で開催された。

当日は、花曇りのはっきりしない天気だったけど、会場にはどこから湧いてきたのか数千人の少年達が押しかけ、STAC加盟のソフトハウス・協賛ハードメーカーのブースに展示されている新作ソフト・ニューマシンを熱心にのぞき込んでいた。

なかでも、人気があったのは、シャープのX68000。マシンのまわりには黒山の人だかりができていた。それに比べ、NECのPC-88VAはいまいちの感。もう少し展示に工夫があれば、もっと人気は出たのでは……。

わがBEEPも、じゃんけん大会や、アンケートなどを行ったけど、参加してくれたかな? このSTACフェア、秋にも開催されるようだから、そのときはぜひ参加してね。

ウィザードリィ2パーフェクトマニュアル

エム・アイ・エーから「ウィザードリィ2 "Knight of Diamonds" パーフェクトマニュアル」が発売された。

この本は、ウィザードリィのプレイングマニュアル、モンスターズマニュアルに続くもので、これ1冊でウィザードリィ2のモンスターズ、プレイングマニュアルの両方をかねる内容になっている。

各キャラクター、モンスターとアイテムのデータ、そして不完全マップもついている。

さらに全アイテムのパーフェクトリストがこの本をより"パーフェクト"なものにした。本紙3月号の徹底研究と合わせて読めば、君にもグニルダの杖を取りもどせる?

価格は780円。

問い合わせ●(株)エム・アイ・エー(☎03・486・4500)

ファイアーボールティップトップコンテストマンスリー賞発表

以前本紙でも募集した、ハミングバードの"ファイアーボール"ティップトップコンテストのマンスリー賞(月間ハイスコア賞)の発表だ。

2月分集計の結果、ベスト5は次のとおり。

第1位　東京　松井篤　10849点
第2位　神奈川　高田良章　8576点
第3位　大阪　上山隆文　6325点
第4位　大阪　FM77AVの鬼(匿名希望)　6317点
第5位　広島　河村拓治　5282点

前記の方々には認定証のオリジナルテレホンカード、副賞にデジタルウォッチ(富士通協力)、ミニペットアドレス帳(富士通協力)等が送られる。

PC-88シリーズに新機種

NECから「PC-8800シリーズ」の新モデルとして、「PC-88VA」が発売された。

最大の特徴はCPUに新開発の16ビット!カスタムマイクロプロセッサを採用したことで、従来のPC-8800シリーズとの互換性を最大限に保ちながら、16ビットパワーによる飛躍的な機能強化を図っている。

グラフィックではスプライト機能が新たに加わり、ゲームキャラクターやマウスカーソルを高速に移動させることも可能になった。

さらにビデオ出力端子を標準装備しているので、自作のCGや動画を自作ビデオに挿入したり、ゲームの画面を録画したりもできる。

また、辞書ROMによる高速連文節変換を実現した日本語入力フロントプロセッサと日本語対応キーボードにより、高速に日本語入力が可能。

その他、パーソナルビジネスやホビーなどさまざまな用途に対応し、すべての機能がグレードアップされた88のニューフェイスだ。

価格は29万8000円。

問い合わせ●日本電気(株)(☎03・454・1111)

エプソン PC-286シリーズ

セイコーエプソンから16ビットパソコン「エプソンPC-286シリーズ」が発売される。

この「PC-286」は、CPUに80286を使い、NECのPC-98Vシリーズ用の流通ソフトとの互換性を実現しており、高速な処理速度、内蔵型マスメモリ、データ保護のためのキーボードロック機能、用途別処理スピード選択などの特徴をもっている。

価格は、モデル1(2FDD)37万8000円、モデル2(2FDD+20MHDD)58万円、モデル3(2FDD+20Mカセットストリーマー)76万円、モデル4(2FDD+40MHDD)72万2000円となっている。

問い合わせ●セイコーエプソン㈱広報室(☎0266・52・3131)

輝け!ファミコン子大賞 超人気ソフト完全必勝攻略法

テレビ東京では、4月11日午後7時から2時間の特別番組として「輝け!ファミコン子大賞――超人気ソフト完全必勝攻略法――」を放送する。

この番組は、それ自体が1つのRPGになっていて、CM間のロールが1ステージという設定で番組が進んでいく趣向になっている。

そのRPGのストーリーは、ファミコン子王国から怪人20面相によって奪われたファミコン子大賞を奪回すべく、明智小五郎率いるファミコン子探偵団が大活躍するというものだ。

明智小五郎には、ファミコン狂でもあり、ユニークなキャラクターとしても活躍中の原田大二郎が扮し、探偵団の捜査の過程で、ドラゴンクエストIIやキン肉マン2等の新作ソフトを紹介していく。各名人のデモンストレーションもあり、技を磨きたい人には必見の内容だ。

なお、テレビ大阪、テレビ愛知、テレビせとうちの各局でも同時ネットで放送される。

ゲームミュージック ビデオコンサート

アルファレコードでは、人気ビデオゲームのパーフェクトプレイが見れる「ビデオコンサート」を4月26日から4月30日にわたり、東京池袋・東武デパート10階で行う。

問い合わせ●アルファレコード(☎03・455・1792)

MSX用周辺機器

ソニーからMSX用ディスクドライブユニット「HBD-20W」と、モデム内蔵通信カートリッジ「HBI-1200」を新発売する。

「HBD-20W」は、インタフェース部と本体を一体化し、日本語ワープロをはじめとする実用型ソフトや、RPGなどの高度なゲームソフトにも対応が可能な低価格の実力機だ。

「HBI-1200」はモデム内蔵の通信カートリッジで、通信速度は300/1200bps全二重対応で、1200bps全二重対応の各地ホスト局とのアクセス時間が少なくてすむ。また、アクセス時にID、パスワードを自動的に送りだすオートログイン機能など、高速パソコン通信をより身近なものにしてくれる。

価格は「HBD-20W」が4万4800円、「HBI-1200」が3万2800円。

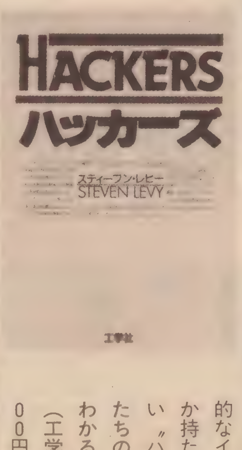
問い合わせ●ソニー㈱広報室(☎03・448・2200)

スティーブン・レビー著『ハッカーズ』

コンピュータはいかに発達し、それを開発してきた者たちは何を考え、いま何をしようとしているかを知りたい人には格好の本である。

コンピュータの歴史といっても、固い話はほとんど出てこない。1950年代のMITに始まり、'70年代にサンフランシスコ周辺に集まったハードウェア・ハッカー、'80年代のゲームハッカーたちの生き方・考え方が小説形式で次々に語られていくのである。

アップルIIが登場したときの衝撃、ハッカーたちにとってのIBM像、妻の作ったアドベンチャーゲームで大儲けしたケン・ウィリアムズなどの話が次々に披露されて息つく暇もないくらいなのである。600ページを超える大冊なのにアッという間に読み終えてしまった。圧巻、ともかくおもしろいのである。



最近の日本では、マイナス的なイメージしか持たれていない“ハッカー”たちの真の姿がわかる本である。

(工学社・2500円)

SEGAゲーム・シミュレーションビデオ

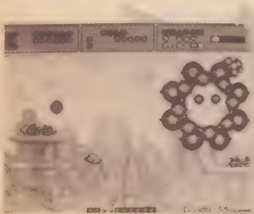
ソニービデオソフトウェアインターナショナルから、「SEGAゲームシミュレーション・ビデオ」が発売される。

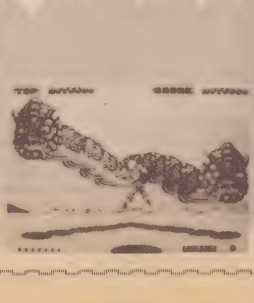
スペースハリアー・アウトラン・ファンタジーゾーン・SEGAスペシャル(前の3本が1本にまとまっている)の4本で、ゲーム基板から直接ビデオ信号に変換して収録したものだ。

もちろん最初から最終画面まで収録されていて、ゲーム攻略のヒントも入っている。サウンド、グラフィックとも最高だったこれらのゲームは、BGVとしても見ごたえがあるだろう。

ビデオ(βII、VHS)3500円、レーザーディスク7500円(SEGAスペシャルのみ1万円)で、最終面がいまだに見られない人や、のんびりとゲームの世界にひたりたい人にはオススメのビデオだ。4月22日発売。

問い合わせ●SV1第2事業部(☎03・266・5047)



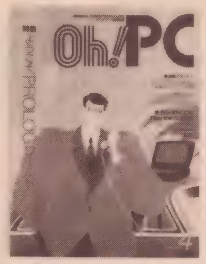


日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中!

月刊 Oh!PC

4月号　500円



特集　ようこそ、PROLOGワールドへ
第1部　PROLOG、その誕生から応用まで
第2部　インタプリンタ・コンパイラ総合テストラン
第3部　日本語対応 Ai-PROLOG
カラーグラフ　速報!!　PC-88VA
テストランレポート　PC-8801MH を試用する
ソフトを評論する・テラIII世
MS-DOS 機能拡張シリーズ12　キャッシュディスク
新連載　Soft WATCHING／知っているようで知らないネットワーク①
好評入門シリーズ　Play the C／やさしくマシン語!ほか

月刊 Oh!FM

4月号　480円

特集　わくわくゲームランド
ゲーム攻略法――レイドック、ウィザードリィ2ほか
秘孔　ゲーム画面凍結プログラム
26万色表示対応レイトレーシング
68000逆アセンブラ
AV40　DMAの使い方
Let's PLAY　Computer MUSIC――渚のアデリーヌほか
OS-9DBS作成――データ入力画面の定義

月刊 Oh!MZ

4月号　480円

特集　BASICプログラミング実況中継
BASIC考古学／大ボケプログラマ物語／実践BASIC入門各機種別活用テクニック
X68000試用レポート
X68000商品概要スペック／日本語ワードプロセッサ紹介　X1で漢字1000文字表示が可能に
X1拡張漢字BASIC
全機種共通システム　THE SENTINEL　シューティングゲーム2本公開
新製品レポート　MZ-1V01／カラーイメージボードIIほか
Oh!MZ"1986 GAME OF THE YEAR"発表

月刊 Oh!16

5月号　580円

特集　ぼくらはMS-DOSが大好き
PART 1　実用MS-DOS／MS-DOSの将来
PART 2　特徴的機能の活用
PART 3　実用ユーティリティ集ほか
NEW GEAR LAB：シャープ　イメージ情報ステーション MZ-1V01
ロジテック　光ディスクドライバLOD-200
68000の魅力を探る　チップ・OS・68000マシン・X68000の開発者に聞く
キャッシュディスク構造と力
連載　リレートーク／サイエンスの落としもの、アーティストの拾いもの／ゲームCAI／CURRENT TOPICSほか

月刊 情報処理試験

5月号　580円

直前大特集
62年度4月試験の総予想と総整理［チェック問題付き46テーマ］
1種関連知識の重点対策
工業・商業の要注意テーマ総まとめ
カラー受験ゼミ／頻出情報処理用語集
合格を決めた私の直前学習法

そのほか受験に役立つ記事が盛りだくさん!

季刊 Oh!PASOPIA

第11号　480円

特集　J-3100で広がるIBM PCの世界
IBM PCマシンの成功／J-3100のソフトウェア
日本語ワードプロセッサレベル3搭載
PASOPIA1600TS100E/300E
マシン語サブルーチンライブラリ
PASOPIA/5/7　GAME & ツール
倉庫番／アニメーションツールほか
PASOPIAにS-OS"SWORD"搭載

休刊号 Oh!HIT BIT

第12号　480円

特集　ますます広がるMSXワールド
新製品情報　HB-F1/HB-F900/HBI-F900
決定版　ひょうきんの大逆襲
日本一の無責任プログラム2
パズルランド
スーパーショートプログラム
パーティーゲーム"Y-TRAP"
HiT BiT雑学ゼミナール
OSプログラミング入門(実践編)

VIDEO GAME LABO

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ビデオゲーム・ラボ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

AOUショーレポート

●アミューズメント・エキスポ

アミューズメント業界の2大イベントの1つ、AOUショーが今年も開催された。出展社の半数以上をしめるビデオゲームメーカー各社からもさまざまな新製品が出品され、最新ゲームマシンの前はどこも黒山の人だかり。そんななかで今年はどのゲームが注目されているのか、ひとことでいうのは難しいが、BEEPなりに分析してみることにしよう。

AOU 1987
AMUSEMENT EXPO

AOU 1987 AMUSEMENT EXPO

●アミューズメント・エキスポ

文 大滝レポーターはる雅
PHOTO 太田幹彦

今年も去る3月4日5日の両日、東京は新宿のNSビル、その地下イベントホールにおいてAOUショーが開催されました。そもそもAOUショーというのは……、などというおかたい話はなし。まあ、秋のAMショーには及ばないまでもビデオゲーム界の2大イベントのひとつだ、といっておけば間違いないでしょう。そして、このショーの特徴は、一般者（我らゲーマーなど）も1000円支払えば入場できるということ。たった?1000円で今年のビデオゲームの傾向が大まかにでもつかめるとあれば安いもの。と思ったかどうかは知らないけれど、平日なのに入場者のなかには多くの一般ゲーマーが見うけられ、さすがはアミューズメントエキスポだなぁ、なんてひとり感心してしまいました。

さて、ゲームメーカー、オペレーター、マニア、ゲームマスコミ、ありとあらゆる人間が複雑に入り組み、一種独得の盛り上がりを見せるこのスペースに、果たして今年の話題をさらう大物ゲームはあるのでしょうか!? コナミのブースに紙尾さんはいるでしょうか!! さまざまな不安と期待を抱きながらBEEPER諸君にその報告をしていくとしましょう。

超満員のブースへ突撃せよっ!!

受付でバッジとパンフレットをもらった後、まず向かって右側の中展示場から見ていくことにしました。期待に胸をはずませながら、ボクがはじめに覗いたのはナムコブース。妖怪RPG風アクションゲーム、妖怪道中記が出展されていてかなりの人気を集めていました。まあ、これについてはこの後の紹介記事で詳しく紹介してあるので、そちらのほうを見てください。ただ、注目してもらいたいのは、きょう体についているヘッドホン端子です。これ以降のゲームにすべてこのヘッドホン端子が付くかどうかはわからないけれど、とりあえずこれは歓迎すべきことではあります。人の多さにめげてゲームプレイはあきらめざるを得なかった。後ろ髪を引かれる思いでナムコブースを後にしました。

つぎはセガのブースへ行ってみよう。おっ！ こっちも黒山の人だかり。いったい何があるのか人垣で何にもわからない！ しばらくもみくちゃにされたあげく、やっとの思いで人だかりの輪のなかへと入り込むことができました。そこにあったのは、ポケバイのようなきょう体、聴こえてくるのはフュージョン系のBGM。画面のほうは、どこかで見たようなスピード感。そう、あのハング・オンの第2弾、スーパー・ハング・オンだったのです。運よくゲームマシンにまたがることができたので、ちょっと失礼してここで前作ハング・オンとの比較をしてみましょう。まず、走るコースが初心者用から

エキスパート用まで自由に選択できるようになった。もちろん、タイムやチェックポイントの数が違うだけでなく、背景もアジアやアフリカなどさまざま。つぎにきょう体。前作の大柄なものからポケバイのようなコンパクトなサイズになった。これなら、㊎の㊇姉さんにだってお勧めできるぜ!! もちろんシットダウンタイプやアップライトタイプもあったけど、やっぱハング・オンは体感しなくちゃね。そしていちばん大きな違いはやはりスピード感。コースにはアウトランのような起伏があるのだ。ではこれから試運転といこうか……。

いやぁー、体感体感!! 大したゲームですよ。このショーでいちばんの注目株だろうね、きっと。発売が待ちどおしいなぁ（といってお茶を濁し、自分の結果についてはなぜか触れようとしない雅）。

セガブースにはこのほか2人同時プレイのアクションゲーム、エイリアンシンドロームなどが出展されていました。

このほか中展示場にはユニバーサルが、スーパーピエロ（どっかで見たような……）、テクモはオールアメリカンフットボール（これもどっかで見た）と、いま流行のビリヤード台（本物のビリヤードです!!）をそれぞれ出展。また、ユー・ピー・エルは、忍者くん阿修羅の章を出展していました。

さて、中展示場のつぎは大展示場です。気合を入れ直して突撃!! まず、入口からぐるっと左回りで見ていくことにしよう。トップのコナーミィー。残念ながら期待の新作は置いてなかった。でも、あの紙尾さんが受付にいたんだもんねー（しかし、ボクが紙尾さんからちらしをもらおうとしたらちょうど席を立ってしまった。ガックリ……）。

カプコンブースには、トップシークレットというアクションゲームが置いてありました。これは、片手に装着したワイヤーを利用して木や壁を蓑虫のように移動し、敵基地に侵入するというもので、なかなかのできだったようです。

データイーストはループレバーを駆使して戦う魔境戦士と2レバー1ボタンの臥竜列伝の2機種を出展していました。どちらも2人同時プレイのアクションゲームです。

エス・エヌ・ケイには、アテナのような雰囲気の2人同時プレイのアクションゲーム、サイコ・ソルジャーが出展されていて、これが一見どってことないアクションゲームなんだけど、耳を澄ましてBGMを聞いてみるとなんと歌が入っているんです。こいつには驚かされました。

タイトーブースは、コナンのようなファイターのでてくるアクションゲーム、ラスタンサーガをメインにして、すでに街角で人気者のダライアスや、タイガーヘリ風1942とでもいえそうな飛翔鮫などが出展されていました。

まだまだ紹介したいゲームはいっぱいあるけれど、そろそろ終了時間が近づいてきたようなので、

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

ラスタンサーガ

タイトー

文 ATARI-KAD

筋肉モリモリモリモリ。肉体美人ラスタンにキミもタッチ。感じてほしいこの感触を!?

ドラゴンの首を取りにゆこう!

ダライアスで人気沸騰中のタイトーから、またまた新作ゲームの登場だ。その名もラスタンサーガ。剣を振り回し、現れる敵や魔物たちを切りまくる。途中落ちている武器などを拾って攻撃力アップ。雰囲気としては「黄金の城」に近いものがある。でも、あのゲームよりはキャラクターが小さく操作はかんたん。現れる敵の数が多いぶんだけエキサイトできるハズ。

プレイヤーは、筋肉ムキムキのラスタン。ドラゴンの首とセーム国のすべての財宝とを交換するためにドラゴンを求めて旅するのだが、途中には多くの魔物、敵の罠がある。そして各エリアの終わりには敵のボスがラスタンを待ち受けている。

はたしてキミは難関を切り抜け、ドラゴンを倒し、その首を手に入れることができるだろうか。

今月は基本紹介だけなんだよお

基本操作は8方向レバーとジャンプ、剣の2つのボタン。ジャンプはレバーを上にすることによってハイジャンプできる。剣ボタンは、普通に押せば中段斬り、しゃがんで(レバー下)押せば下段斬り。レバーを上へ入れながら押せば上突き、ジャンプ中にレバーを下にしながら押せば下突きになる。

また、プレイヤーにはライフメ

●AOUショー出展情報●

メーカー名	ゲーム名	内容
カプコン	魔界島〜七つの島大冒険〜	なつかしいひげ丸のモモタルーを操ってさまざまな冒険をする、コミカルアクションだ
	トップ・シークレット	特殊武器ワイヤーカンを駆使して大要塞に侵入、極秘任務を遂行せよ!
コナミ	魂斗羅	もうゲームセンターではおなしみのハズ 2人同時プレイのアクションゲーム
	ダブルドリブル	その名のとおりバスケットゲーム シュートしたときの美しいグラフィックに注目
	WEC ル・マン24	これもゲーセンではおなしみ、体感コーヒーカップ!? 4周目クリアはやっぱりキツイ!?
データイースト	臥竜列伝	三国志の舞台を背景にした2人同時プレイのアクションゲーム
	魔界戦士	ループレバーを使ったRPG風アクションゲーム 金を貯めていっきにパワーアップ
ジャレコ	エクセライザー	ちょっと逆行した(?)シューティングゲーム フェニックスやエクセリオンに似た感じ
タイトー	ダライアス	ご存し3画面きょう体の迫力 ボディーソニックにはもう快感!
	ラスタンサーガ	コナンを思わせるヒロイックファンタシーアクションゲーム 気分はとっても GOOD !
	スーパーQIX	帰ってきた陣取りゲーム!? エリアの75%を占領し、グラフィックを完成させよう
	飛翔鮫	1942風(?)シューティングゲーム スーパーヘリ同様ボンバーあり
日本物産	ハイホー	4人対抗早押しクイズ なぜか新鮮味があるのは気のせいかなぁ
	ブービーキッズ(タイトル変更予定)	平安京エイリアン風メイズアクション 迷路内の宝を全部集めるのはなかなかムズイ!
SNK	サイコ・ソルジャー	アテナシリーズ第2弾(?) 歌の入ったBGMには驚かされた!
	ジャンボウ	ブロックくずし麻雀 点棒パドルを操作してパイを落として役を作る
アイレム	小僧隊ガッチョ	昔なつかし風船割りゲームのリメイク版 パワーアップあり アルカノイドをしのげるか
サン電子	ライオネックス	サイホーク戦士を操って、コンピュータ・ライオネックスを破壊せよ!
	マドゥーラの翼	ファミコンでおなじみのRPG風アクションゲームがゲーセン版で登場
ユー・ピー・エル	忍者くん阿修羅の章	あの忍者くんが大幅にパワーアップして登場 今度はRPGだぜ
セガ・エンタープライゼス	タイムスキャナー	ストーリー性のあるビデオ版ピンボール シェイクは自分でできるけどティルトに注意
	エイリアンシンドローム	2人同時プレイのアクションゲーム エイリアンを倒せ!
	ブロックギャル	やっぱり出た、エロネタブロックくずしでゆくと徐々に見えていくところがたまらない
	時の戦士	縦スクロールのシューティングゲーム アイテムがいっぱいあるのがうれしいね
	スーパー・ハング・オン	世界中に話題をふりまいた、元祖体感ゲームハング・オンの第2弾
テクモ	ティード・オフ	これもおなじみ、トラックボールを使ったゴルフゲーム
	オールアメリカンフットボール	米国のみ販売だったクイダリアンファイトの国内向け フォーメーションの選択が決め手
ナムコ	妖怪道中記	RPG風妖怪アクションゲーム 詳しくはこの後の記事を見てね
ユニバーサル販売	スーパーピエロ	ひさびさの新作スーパーピエロはコミカルなアクションゲーム(この後の記事を参照)

※麻雀ゲーム、メダルゲームは上記の表には掲載していません。

このへんで今年の傾向をまとめてみたいと思います(紹介しきれなかったものについては表を参照)。

ゲームの形式としてまずいえることは、2人同時プレイのアクションものがとても多かったということ。やはり、今までのシンプルなシューティングタイプのゲームに飽きがきている証拠なのでしょうか。また、昨年のアルカノイドのヒットに影響されてか、かなりのメーカーでひと昔前の(?)コンセプトを持ったゲームが出展されていました。ボクとしては、もちろんおもしろいゲームさえできれば何もいうことはないんですが……。ビデオゲームの会社がみんなゲームの製造会社になってしまってはゲームの発展は止まってしまいます。そういう意味で、多少の疑問も感じているわけです。

いつの時代にも、ゲームメーカーは新しいゲームを求めて創造的な研究開発をしていってほしいものです。

ーターがあり、これが0になると1人失うことになる。
　つぎにゲーム中手に入れられる武器とアイテムについて紹介しておこう。

●武器

・アクス（斧）……攻撃力アップ。
・メース（鉄球）……攻撃範囲が伸びる。
・ファイアーソード……剣からファイアーが出る。
　武器はそれが出現しているとき、剣で突くことにより獲得できる。

●防御のアイテム

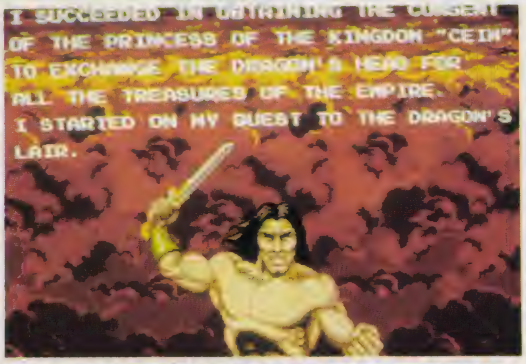
・シールド……敵から受けた攻撃のダメージを半分にする。
・マント……敵との接触によるダメージが半分になる。
・アーマー……敵の接触、攻撃のダメージが半分になる。

●ライフアイテム

・メディシン（青い薬）……体力がある程度回復する。
・ポイズン（赤い薬）……体力が減る（絶対に取らないこと）。
・ゴールドシープ……体力がフルになる。

●そのほかのアイテム

・リング……武器を振る速度が上がる。
・ロッド……倒した敵と同じ種類の画面上の敵が全滅する。
・ネックレス……敵を倒したときの得点が2倍になる。
　これらのアイテムは、敵を倒したときに手に入る。また、プレイヤーのスコアによって保持できる時間や使用回数も変化する。
　美しい背景とVGMがゲームの臨場感を盛り上げているラスタンサーガ。残念ながら各エリアの紹介をする余裕はなくなってしまった。この続きは、来月号できっとする予定です。



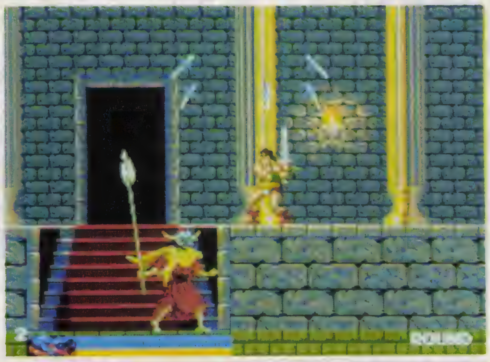
これが主人公ラスタンの雄姿だ　さあ、これから長い旅が始まる

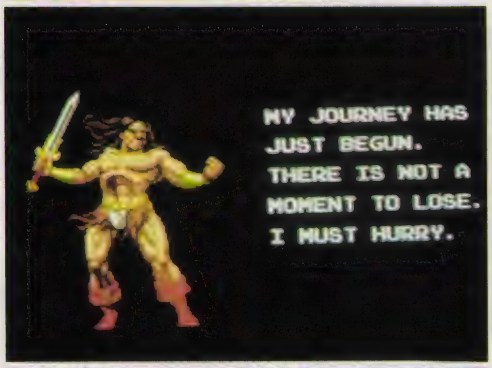
上にアクスがあるぞ　大コウモリに注意して手に入れよう

これがウワサのファイアーソード　こいつで敵をなぎ倒せ

夕陽をバックにメースを振り回すラスタン　かっこいい♪

いよいよ城のなか　前方には手ごわいソルジャーがいる


1エリアのボスは下段斬りで攻めろ　上の剣にも注意ネ！



1エリアクリア　でもまた先は長い

マジシャンはファイアーを投げてくる

エリア2のボス　空中からの攻撃には注意しよう

エリア3のボス　ジャンプを使ってアタックしよう

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

妖怪道中記

ナムコ

文／妖怪N.R

Ⓒ㈱ナムコ

地獄の入口に落とされたたろすけはふたたびこの世に戻ってくることができるだろうか！

たろすけをたーろすけろ！

AOUショーで注目されたニューゲームの1つがこの妖怪道中記。アドベンチャーゲームの要素が盛りこまれていてじつに楽しい内容になっている。もうキミたちの街のゲーセンにもお目見えしていると思うのでプレイした人も多いんじゃないかな？ まだの人、1度はプレイする価値ありだぞ。

ゲームはたろすけが落とされた地獄の入口から始まり、以下苦行の道、幽海、裁きの谷、輪回界と5つの世界を旅して行くというもの。どうしてたろすけはこんなひどい目に遭わなきゃならなかったのか？ まずはそのわけを話しておこう。

●ストーリー

ある村にたろすけという少年がおりました。たろすけのことは村じゅうの誰もが知っていました。というのも、たろすけはいつもいたずらをして村の大人たちを困らせていたからです。あまりのわんぱくぶりを見かねた神様は、とう

スタート直後のデモ画面。第1世界のマップを覚えておこう

とうたろすけにおしおきすることにしたのです。ある日、たろすけが眠っている間に、そっとたろすけを地獄の入口まで連れていってしまったのです。

地獄の入口……。それはそれは

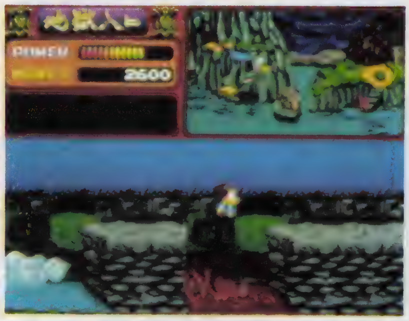
地獄の入口よりスタート。妖怪どもをけちらそう

恐ろしい世界なのです。目を覚ましたたろすけに神様は言いました。「おまえはエンマの裁きをうけるのだ。裁きによっては、二度と人間の世界へは戻れないぞ」。

エンマ大王のところにいくにはいくつもの難関を乗り越えなければなりません。おろおろするばかりのたろすけに、神様はたったひとつの力、妖怪念力を与えました。こうしてたろすけの旅は始まったのです。

たろすけの操作とゲームの基本構成

たろすけはレバーとジャンプボタンで操作し、アタックボタンで妖怪念力の弾を撃てる。これは、敵に当たったり、画面の端までいくとはね返ってくる弾で、単発で



餓鬼にやられるとダメージは大きい。気をつけて進もう

しか発射できない。さらにこのとき、レバーを下に入れると妖怪念力に気合が入ってパワーアップすることができるんだ。これはレバーを下にしている時間によって4段階にその威力が変化する。ただし、気合を入れすぎるとたろすけもさすがにへとへとになっちゃう。ほどほどにしよう。また、せっかく気合を貯め込んでいても途中で敵のダメージを喰うと、もとの状態にもどってしまうので注意。

スコアがない代わりに、画面上にはたろすけの現在位置（マップ上）のほか、バイタリティーゲージ、所持金、持ち物リストが表示されている。これらはもちろんゲーム中集めていくんだ。なんとなくRPGっぽいでしょ。基本的なことはこれくらいにしておいて各エリアのほうを覗いてみることにしよう。

大カエルに案内されてやってきたのはガマ親分のサイコロ道場

これが必殺気合弾。気合を入れて発射しろ

第1世界 地獄の入口

ゲームがスタートするとデモ画面の後、全体のマップが表示される。プレイ中、道に迷うことのないようにゴールの位置を大ざっぱにでもつかんでおこう。

さて、道を進むと餓鬼道に落ちた亡者がいる。ここは雲に乗って軽く抜けよう。水中は、たろすけの動きが遅くなるので早めに脱出。途中で拾えるがま口はできるだけ

あまり意気込みすぎてちょっと疲れちゃったぁ　ふぅふぅふぅー

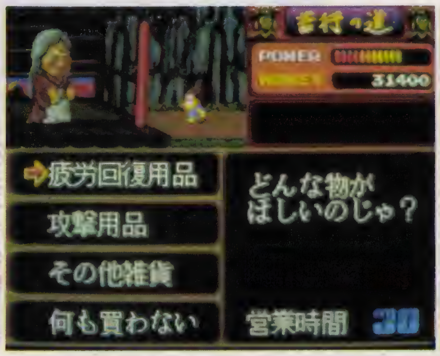
集めておくこと。後できっと役立つはずだ。しばらく進むと大ガエルに出会う。気合弾を使えばかんたんに降参してくれる。降参したカエルはたろすけをガマ親分のサイコロ道場へと案内するんだ。

カエルを踏みつぶせるけどなんとなくかわいそう

そこには人相(?)の悪いカエルやガイコツがいて、サイコロで丁半の勝負となる。レートがだんだんアップしてエキサイトしてくるぞ。もし、勝つ自信があるなら、勘を働かせていっきに金を巻き上げてやろうぜ。ただし、すってんてんになっても責任は取れないのでそこんとこよろしく(降りることも自由だよ)。レート1万の勝負が終わると、道場も店じまいだ。

さて、たっぷりと稼いだ金はふところにしまって先を急ごう。この世界のゴールにたどり着くと関所の番人赤鬼がいる。こいつを倒さないとつぎの世界へは進めない。といっても赤鬼はつよーいのだ。生身のたろすけではとても倒せる相手じゃないんだ。そこでご先祖様もんもたろ～の力を借りるのであった。もんもたろ～が現れたら、たろすけはただひたすらに祈って

関所の番人赤鬼。ここはご先祖様の力に頼るしかないぞ



コンビニエンスよろず屋。ここでバイタリティーを補給しよう

いるだけ。もちろん、この間キミ、つまりプレイヤーの操作は、このご先祖様もんもたろ～に移っているわけ。なるべく近づいて火の玉(もんもたろ～の武器)を投げ続けていればなんとか倒せるだろう。

第2世界 苦行の道

スタート地点に「商い中」と書かれた看板がある。階段を上っていくと、いきなりガラガラととびらが開いてなかからばあさんが現れる。そう、ここは地獄のコンビニエンスストアならぬ、よろず屋なのだ。これまでに貯めてきたお金で欲しいものを買っておこう。売っているものは攻撃用品、疲労回復用品などさまざま。

●攻撃用品

・妖怪念力(2連射)……1万。たろすけの妖怪念力が2連射になる。最低でもこれだけは必要。

・妖怪念力(3連射)……3万。妖怪念力が3連射になる。

・妖怪念力(4連射)……5万。妖怪念力が4連射になる。

●疲労回復用品

・妖怪汁……5000。バイタリティーが4メモリその場で回復する。

・地獄丼……8000。バイタリティーが6メモリその場で回復する。

・道中まんじゅう……1万。道中、バイタリティーが0になったとき、6メモリ分のバイタリティーが補給される。

・天女のフン……5万。???

●そのほかの雑貨

・カール類須……2000。たろすけのスピードとジャンプ力をアップさせる必須アイテム。

・かっぱの水掻き……5000。水中でジャンプボタンを押すと速く泳げるようになる。幽海の世界で使うと便利。

・お助け猫……5000。たろす

竹やぶで化け地蔵登場。気合弾で攻撃しよう

けの護衛をしてくれるらしい（このほかにもまだあるのだが、AOUショーの時点で公開されたのはここまで。あとは各自研究してみてね）。

さて、バイタリティーを復活させたらこんどは泉を探してみよう。ここで現れる泉の精にタッチすればきっといいことがあるよ。

さらに先へ進み、多くの敵を倒しやっとの思いでゴールまでたどり着く。するとこんどは青鬼の登場だ。攻略法、それは第1世界とほぼ同じ。だけど、青鬼のいうことを信じちゃいけないよ。この世もあの世もうまい話なんてあるはずないんだからね。

大入道を攻撃すると一瞬骨になる 気持ちわるーっ

第3世界 幽海

この世界から、敵の攻撃も激しくなってくる。しっかり気を引き締めて行こう。少し慣れたら鬼が島の鬼は倒してしまおう。金2万はキミのもの。ここのヤマ場はなんといっても幽海のなかだろう。さっき買っておいたかっぱの水掻きが役に立つはず。

海の底をどんどん進んでいくと、悪ガキトリオが亀を売っている。こんなところで商売しやがって、などといわず、素直に3万支払って亀を買ってしまおう。亀が竜宮城まで案内してくれるのだ。じつはこれが幽海のクリア条件なのだ。

さて、今回のエリア紹介はここまで。つぎにこまかいテクニックについての紹介をしておこう。

・たろすけはジャンプで敵を踏みつぶせる。これでカエルを倒したり、取りにくい壺も楽に取れる。

・気合を貯めてからレバーを斜め下に入れて歩けば、貯めた気合は減らない。これで敵に先制攻撃をかけられる（気合歩き）。

・転がってくる岩は壊せない。ひたすらジャンプでかわせ。

泉の精登場 どうでもいいけどたろすけはどこ見てるの？

マルチエンディング 裁きはいかに

さっきもちょっと触れたけど、このゲームにはプレイヤーのスコアがない。アクションゲームにスコアがなければいったいどうやってゲームの腕前を競えるのか？なんて思うかもしれないけど、じつはこのゲーム、いわゆるマルチエンディング方式になっていて、第5世界をクリアしたときたろすけにエンマ大王の裁きが下るのだ。それまでのたろすけの行いによって天界、人間界、畜生界、餓鬼界、地獄界の5つのうちどれかに決まるのだ。だからこの裁きによってキミの腕前も判断できることになるのだ。

それぞれの結末がどうなっているか？ それは来月号で紹介する予定だ。それまで待ちきれない！みたい、などという勇気ある人がいるなら、エンマの裁きをぜひ自分で受けてみるといい。そのかわり、どんな裁きが下ろうともボクはしらないぞ!!

青鬼登場 持ち物を渡せだと？ってやんでぇー、こんちきしょう！

鬼が島に鬼が住む オレは桃太郎じゃないんだぞーっと

♪むかしむかしたろすけは、助けた亀に連れられて……

おっと、これはAOUバージョン 早く先がみたいよーっ！

お買い得ゲーム虎の巻

セガマークIII

セガマークIII お買い得ゲーム虎の巻

このカタログの見方

この別冊は、"ファミコンだけでなく、セガにもお買い得を!"というみんなの願いをかなえるため作ったんだ。たんなるカタログ以上にソフトを楽しむハンドブックとして使ってくれたらうれしい。

で、マークIIIには"マイカード"と"メガロム"という2つのソフト媒体があるんだけど、全部並べて評価する場合、マイカードの評価はおしなべて低くなってしまう。これも、メガロムに"4"や"5"をつけているからだということをわかってほしい(本当は"6"や"7"をつけたいのもあるんだよね!)。

お買い得度で評価しきれない点は本文中でフォローしてあるから、ぜひ本文もよく読んでね。

各お買い得度は以下の観点から評価しているよ。

キャラクター……キャラクターの独創性とか、デザインの完成度。

スピード……キャラクター、画面の移動、展開のスムーズさ。

グラフィック……ち密かどうかよりも雰囲気が出ているかに重点。

操作性……コントロールしやすさ。付属のジョイパッドを基準にしていることに注意。

サウンド……サウンドの"ノリ"。モチ効果音も含んでいるよ。

ゲームバランス……ほどよい難しさで熱中できるかどうか。

総合評価……長持ちするか、価格相応か、隠しコマンドを使うとどうか等が加味されている。

アクションファイター

ゴールドカートリッジ
5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

まったく独創的なゲームを作ったもんだ。車からジェット機になるのは007みたいなんだけど、どーやってバイクから4輪車に変型するのか教えてほしいね。

空中戦のときは"サテライト7"だと思ってもらえればいいけど、地上戦のときはちょっと面喰らうかもしれない。むしろひらきなおって、障害物つきの空中面だと思ったほうがいいと思う。なにしろこういう強制スクロールゲームというのは慣れるまでが大変だ。

2つのボタンが両方攻撃だというのも、パッドではちょっとつらい。机の上に置くと、今度は方向コントロールで困る。

自機に関しては、地上面は車だけにして、ジェット機からロボットなんかに変型させたほうが今風なんじゃないかな?

阿修羅

ゴールドカートリッジ
5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

オリジナリティをうんぬんする人にいいたい。「今やゲリラ戦ゲームは1つのジャンルなのだ」と。だって、ざっと見まわしただけで、タイトー、コナミ、パックインビデオ（ランボーのことだよ）等、もう少なくとも7つは出ているじゃないか。セガで1つぐらい出てたっていいでしょ。

さて2人乱入プレイもさることながら、阿修羅で画期的だと思ったのは、1プレバーを使わずに、〝後退しながら前方に弾を打つ〟という動作を実現したことだ。これで同系列のファミコンソフトに比べて操作性は格段に向上したと思うんだ。微妙な操作に慣れれば、敵の弾数も少ないし、結構イケルソフトだ。

アストロウォーリアー

ゴールドカートリッジ
5,000円

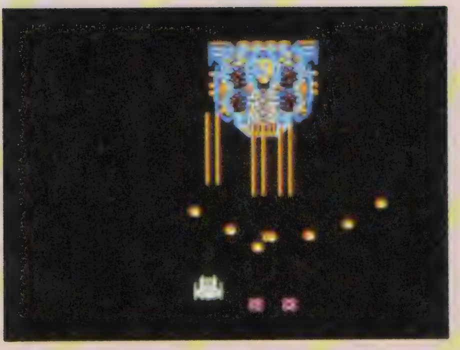
お買い得度	
キャラクター	★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

〝スターフォース〟と〝ASO〟、そして〝グラディウス〟を足して4で割って水増ししたようなゲームだ。今ごろ出すゲームじゃない。

と、シラッと言い切るのはかんたんだが、読者のなかにはもう買ってしまって、うらめしそうな顔をして〝お買い得度〟の星の数を1つ、2つ……と数えている人もいると思う。さて、そういう人はどうしたらいいか……。

1つの活用法は、ゲームの難度を上げた〝裏ウォーリアー〟をやることだ。方法はアシスター(分身)を取らなければいい。ほら、少しはやりがいが出てきたでしょ？あと来客の接待専用にする手もある。

……でもそれで5000円払ったモトがとれるかというと……ちょっとねえ？



アストロフラッシュ

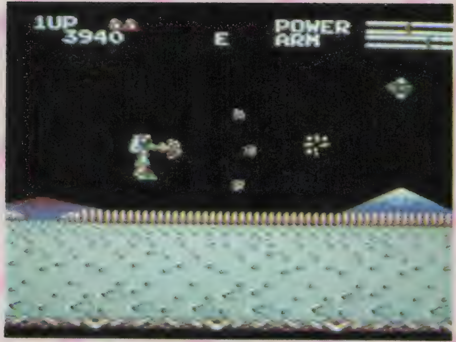
マイカードマークIII
4,300円

お買い得度	
キャラクター	★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★

ロボット形態を含めて6つのタイプに変型可能な最新鋭戦闘機を操り、謎の地下要塞を探し出せ！ そしてエル・グラムゾンを倒すのだ！

おもしろそうでしょ。でも、このゲームこそ〝期待度と満足度が反比例する〟ゲームの典型的なタイプだと思う。

その一番の原因はキャラクターにあるんじゃないかな。ロボットに変型するといっても、自機が横から縦になるだけで、腕を振るわけでも着地して歩くわけでもない。こんなパワーアップだったら最初からないほうがいい！ 武器もソードビーム（前方の敵をなぎ倒す）以外はみんなスカだし……。でも、敵のトリッキーな動きはシューティングの練習には最適だし、やりごたえはあると思うよ。



アレックスキッドのミラクルワールド

ゴールドカートリッジ
5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★★
ゲームバランス	★★★★★
総合評価	★★★★★

このゲームは1面がやたら難しくできていて、ボクなんか1面でアレクを何十人と殺してしまい「㊥は、よくこんなゲームの記事が書けたなあ」なんて感心したり、絶望したりしたものだった。

いわば1面はこのゲームに慣れるための試練の場という感じ。1面がクリアできれば、あとは少しずつ先へ先へと進めるようになっている。

空中、水中、森の中、城内等多彩な面構成、解きあかされていく謎、アレクのジャンケンアクション……。〝今日は、ちょっきんなまで行けた〟〝2回目のぱあぷりんが倒せない〟といった具合に進んではハマリ、乗り越えてはまたハマっていく。ストーリーとシンクロして気分を盛りあげてくれる。イイゾ～！

ウッディポップ

マイカードマークIII
5,500円
パドルコントローラー付き

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

まずいいたいことは、付属の〝パドルコントローラー〟の出来が非常にいいということだ。どんなにソフトの出来がよくても、最後は直接手に当たる部分で決まってしまうもんね。右ききでも左ききでも使えるようになっているんだ。ツマミも大きいし、とても使いやすい。

内容についても、取って嬉しい、見て楽しい新型アイテム（合成技ができるんだ）にワープ、コンティニューの隠し技といろいろ盛り込まれている。でも、一番斬新なのは、自分でコースを選択できることだ。新しい物を作ろうとする積極的な姿勢が感じられて好感がもてる。

さらに驚くのは、これがメガロムでなくマイカードだという点だ。以上非の打ちどころのないゲームになっているぞ。

F16ファイティング・ファルコン

マイカードマークIII
4,300円

お買い得度	
シミュレーション性	★★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★
操作性	★
サウンド	★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

はっきりいって異色のソフトだ。戦闘機同士のドッグファイトをシミュレートするなんて高度なゲームはファミコンにだってない。果たしてマークIIIユーザーに受け入れられているのだろうか？

ボクが思うに、このゲームをとっつきにくくさせているのは、操作するためにはキーボードをつなぐか、ジョイパッドを一人で2個使わなくてはいけないという点だ。2人でやろうと思ったら、ソフト2つとキーボード2台、おまけに専用ケーブルも用意しなくてはいけない。セガさんもこんなソフトを出すなんてずいぶんと冒険したもんだね。でも、〝トップガン〟、〝アイアンイーグル〟等の映画がウケている今、宣伝や脚色のやり方によってはヒットするかもしれない……。

グレートゴルフ

ゴールドカートリッジ
5,000円

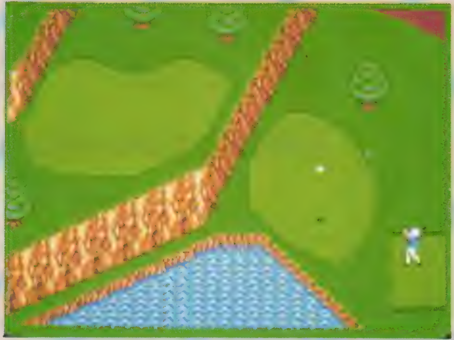
お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	?
グラフィック	★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

比較的よくできているゴルフゲームだ。個人的にはどっかのディスクゲームよりおもしろいと思う。

でも、こういうシミュレーション的ゲームって、雰囲気は味わえても実際のゴルフがうまくなるわけじゃないから、一人でやっていれば徐々につまらなくなってしまうのはしかたないことだ。

だから、こういうゲームは多人数で遊べるかどうか、というのが大きく評価を左右する点だと思う。そういう点でこの〝グレートゴルフ〟は、トーナメントやマッチプレイで最大4人まで一度に参加できるのでポイント高いぞ。

コースの難度がいちように高いのがつらいけど、プロの気分を味わいたければ、舞台は劇的なほうがいいのだ。



グレートサッカー

マイカードマークIII
4,300円

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★★

〝エキサイティングサッカー〟と同タイプの縦スクロールゲームだ。チームは8ヵ国から選ぶ……というのじゃなくて、レッド・ハリケーンズ（1P）対ブルー・サイクロンズ（2P）というふうに最初から決まっているんだ。キャラクター固定ということで、対戦コンピュータのアルゴリズムのほうに力がいれられているようだ。

後はオフサイドの反則が設定されている以外は目新しい点はない。キャラクターは、小さいわりにシュートが決まると両手を上げてジャンプをしたり、芸が細かいんだ。

それから、くれぐれも親指に力を入れすぎないこと。すぐ筋肉痛になってしまうぞ。ジョイスティックがほしいね！

グレートテニス

マイカードマークIII
4,300円

お買い得度	
キャラクター	★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★
操作性	★★
サウンド	★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★

スピード、タイプ等の5種のパラメータが設定できることを除いたら、○天堂のテニスとたいした差はない。

でも、マークIIIユーザーにとっては16色の〃チャンピオンテニス〃をやるのは抵抗があるだろうし、必要な1本だったんじゃないかな。しかし、せっかく新作を出すんだから、もう少し手直しをしてほしかったような気がする。

やっていて一番気分が悪いのは、相手がから振りをして1人時間差をすることだ。それを認めたうえで自分も3度打ちで返せたりするんだけどね（どっちの味方なんだ!?）。でも、本物のテニスに近づけようと思うなら、これはなんとかしてほしかった。あと、打球のコントロール等、まだまだ改良の余地アリだ。

グレートバレーボール

マイカードマークIII
5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

明らかに○天堂のバレーボールを超えようという心意気がうかがえるゲームだ。

グレートテニス同様に味方のパラメータを設定でき、しかもそれをタイム中に変更できるというアイデアには感動したね。勝ち進んでいくと強くなっていくというのもよく考えてあると思う。

操作に関しては、技を増やしたぶん難しくなるのはやむを得ないと思うけど、慣れればこの点はなんとかなるだろう。心配な人はトレーニングモードで、コーチにびしびしと鍛えてもらおう。

キャラクターのアクションも〃さすがはセガ!〃といいたくなるようないい出来だ。メリハリの効いたアクション、体を投げ出してレシーブするさまは、君を勇気づけずにはおかないだろう。

グレートベースボール

マイカードマークIII
4,300円

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★
操作性	★★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★

ナムコの〇〇が出た今となっては、これも印象の薄い野球ゲームになってしまった気がする。が、このゲーム自体がつまらなくなったわけじゃあないし、じっくりと味わってみると、これもなかなかいい味を出している。

ピッチャーがキャッチャーとサインの交換をしたり、審判をライナーで倒すことができたり、細かいところにいろいろ趣向が凝らしてある。

普通のプレイにあきたらホームラン競争で、バシバシ飛ばそう！ じつはこれが一番受けたりして……。

LEVEL3にすると、守備、捕球も自分でやることができる。慣れてしまえばこれが一番おもしろそうだ。ともあれ能力、目的にあわせて十分楽しめるぞ！

極悪同盟ダンプ松本

ゴールドカートリッジ
5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

アーケード版を知っている人なら、あの移植された〝2頭身〟キャラクターを見て、ガタッときちゃったんじゃないかなぁ。アーケード版が女子プロレスの華麗さ（というか色っぽさ？）を再現していただけに、あのキン〇マンのような2頭身キャラへの変更はショックだったと思うんだけど……。

ボクにいわせれば、フレッシュギャルズ対極悪同盟というタッグマッチ形式の再現（8人キャラクターを用意しなければならない）よりも、北斗の拳的リアルキャラクターの再現を優先するべきだったと思う。そうすれば任〇堂を越える〝グレートプロレス〟がきっとできただろう。

といいつつも2人用でついつい燃えちゃうボク。対戦モードもおもしろいよ。

ゴーストハウス

マイカードマークIII
4,300円

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★
操作性	★★★
サウンド	★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★

少年ミッキーを操作して、ゴーストハウスのドラキュラを倒し、5つの貴石を取り戻せ！ というゲームだ。

写真で見るとおり、それほど新しさは感じられないが、主人公ミッキーがパンチを出したり、ホフク前進をする姿はマークIIIの代表選手アレクを思わせる。なによりも耳がソックリなのだ。

こういう体力制（1ミスじゃなくて、一定のHPがあるキャラクター）のゲームでは、とちゅうの戦いで体力が消耗していき、かんじんな所でなくなってしまうようになっている。だから、素早い動きと細かい配慮がポイントになってくる。

そんなに盛り上がらないけど、ゲームバランスとしてはいいので、けっこう長持ちするゲームだと思う。

コミカルマシンガンジョー

マイカードマークIII
4,300円

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★
総合評価	★

"コンゴボンゴ"や"シンドバッド・ミステリー"のような昔のセガのゲームを思わず思い出させてしまうアクの強いゲームだ。

マシンガンジョーを操作して、出てくるギャングを全滅させるワケなんだけど、自機の移動は横のみ、弾の方向は前方と斜めと横の5方向というつらさ！ こういうゲームって敵は自動照準で狙ってくるくせに（しかも大勢で！）こっちの弾の方向は限定されてるから困っちゃうんだ。もっとも、このゲームではジャンプでよけることもできるから少しは楽なんだけどね。どうしても先にいけない人は無敵技を使ってバリバリ行ってしまおう！ ボスをセーラー服にする裏技もあるよ。

ザ・サーキット

ゴールドカートリッジ
5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

背景だけで1メガ使ったんじゃないかと思われるほど、舞台設定に凝ったレーシングゲームだ。

コンストラクションは今では常識になったけど、点数制によるパワーアップは誰も予想しなかったんじゃないかな？

自機の性能はアクセレータ＋エンジンで最高に発揮される。これは裏を返していえば、ノーマルな状態での加速度、最高速度はちょっとトロイということだ。とくに加速については他と比べて少しじれったさを感じるんじゃないかな。

制限時間についても、安全運転をしてれば楽々クリアだから、これはポイントを貯め、スーパーカーにしてビュンビュン飛ばせってことなんだろうね。そして、次は2メガで〝アウトラン〟？

サテライト7

マイカードマークIII
4,300円

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★

2人同時プレイができる縦スクロールシューティングゲームといったら、ファミコンを持ってない人だって真っ先に〇〇ンビーを思い出すだろう。だから、イヤでもあれと比べざるをえないワケだ。

画面の横幅が狭くなっているから、楽だろうと思いきや、これが結構ムズイ。これは2人同時プレイのゲームバランスだと思う。当たり前なのかもしれないけど、弾に当たって1ミスしてしまうのもなんかつらい。オマケにラウンドの区別が明確でないのもゲームをだらだらさせてしまう……。技術と根性が不可欠だ！

パワーアップも見た目地味だし、5つ星を取らないとダメというのもキビシイ。マークIIIのソフトは色が多いから、プログラムが大変なのはわかるけど……。

スケ番刑事II

ゴールドカートリッジ・5,000円

お買い得度

キャラクター	★★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

誰もがアルゴスの戦士や北斗の拳のようなハードアクションゲームを想像していたと思うんだ。

ところが、フタを開けてみると、これがなんとアクションもあるけど、むしろアドベンチャーが主体のゲームになっているんだ。今までのソフトでいえば、北斗の拳のドラマ部分をアドベンチャーにしたって感じ。かといって、学校へ行く途中で敵に襲われたりすることはなく、スピーディにストーリーは展開する。だから、逆にたまにでてくるアクションで苦労するかもしれない。そんなゲームバランスだ。

ストーリーは容量の関係でTV版のすべてを再現しているわけではないが、ライターの雅も思わず納得(?)の完成度だ。

スパイvsスパイ

マイカードマークIII・4,300円

お買い得度

キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★
総合評価	★★

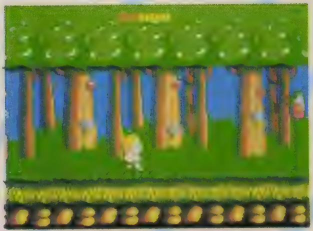
オリジナルを知らないので、むしろ先入観のない評価ができると思うんだけど。

まず、2画面に分けたとはいえ、メインの画面が狭すぎる! 家庭のTVは小さいんだから、計器類(?)は極力小さくして、ヘッケル君とジャッケル君をもっとハデに動かしてほしかった。

それから格闘戦でアイテムは大体取れるから、あんまりトラップを仕掛ける気にならないんだ。ましてや仕掛けられたトラップをはずすのはもっとめんどくさい! それにダンジョンのようなビル内部の殺風景さと複雑さがさらにゲームをつかみどころのないものにしている。運よく適応できた人はゼヒ8面以降に挑戦してくれ。ビルが4階建てだよ!

スーパーワンダーボーイ

ゴールドカートリッジ・5,000円



お買い得度

キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

はじめて画面を見たときブッ飛んだね! だって全機種版ワンダーボーイに比べてあまりによくでき(すぎといってもいいくらい)てるし、それにアーケード版をあれほど再現するとは……。オマケにアーケード版以上のエリア数! アーケード版にさんざん苦しめられたボクとしては〝スーパー〟より〝チャンピオンシップ〟をつけたいような完成度だ。

操作は、パッドでスーパー○リオみたいにできると思ったらさにあらず。というのも、このゲーム見た目以上にオノでの攻撃に重点がおかれているから、はじめは攻撃と加速の操作の切り替えのタイミングを覚えなくてはいけないだろう。あとはパターンの記憶で進めると思う。長持ちするゲームだよ。

スペースハリアー

ゴールドカートリッジ・5,500円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★★★

出た当初は〝スペースハリアーが出せるだけでマークIIIは物凄い〟的な評価がまかり通っていたけど、今だったら正当な評価が下せるんじゃないかな。

とにかく、ハリアーがよくぶつかるんだ! 肩が当たったり、足を打ったり、いくら超能力者といっても全身打ボクで入院しちゃうよ。画面に対するハリアーおよび敵キャラの大きさが原因だと思う。

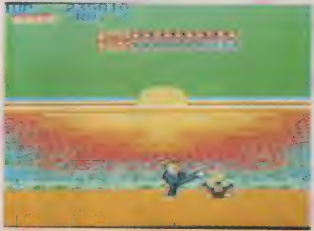
それから連射に難があるのも問題だ。

しかし、パターンを見切ればやり抜けないこともないし、アーケード版を再現したグラフィック、17種のBGMと、まるで〝2メガロムはこう使うんだ!〟といわんばかりの出来になっている。

さあ! 〝バヤオー〟を倒すまで頑張るのだっ!

青春スキャンダル

マイカードマークIII・4,300円



お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

ハング・オンやテディボーイブルースと並んで、マークIIIの初期の目玉のゲームだった。

アクションよりもタイミングゲームの観がある。感覚としては北斗の拳の御先祖様みたいな感じだけど、1ミスで1人減ってしまうからアレより慎重にやらなくてはいけないわけだ。キックと飛びげりでバシバシと不良学生をふっ飛ばそう。

面の終わりでモヒカンボスを倒して3人で(さらわれたマリちゃんもいっしょに!)海岸で夕日を見つめて青春するという、ほとんど森田健作バリのゲームだ。

いろいろな場所で1UPできる技もあるし、慣ればずいぶん長く続けられるんじゃないかな。

ダブルターゲット

ゴールドカートリッジ・5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

BEEPのライターSHOTAN.1のいうように、これは〝カルテット〟とは別のゲームだと思う。

敵はいくらでも湧いてくる。ジェネレータがあるわけじゃないから、モトから根絶やしにできないのがうっとうしい。慣れれば、それがランクアップに使えるということはわかるんだけど……。だから、最初はそのへんを考慮して戦略を立てよう。

文句がいいたいのは、なんで穴面を作ったのか、ということ。せめて1面ではさけてほしかった……。そりゃあ難度の高い1面で修行すれば、後々楽になる(ならない、ならない!)だろうけどね。ジェットエンジンも1個しかないから、2人で生き残るのは、もう大変だよ!

テディボーイブルース

マイカードマークIII・4,300円

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

好きだったんだあ、このゲーム。見た目より結構カコクなんだけど、距離をおいてバリバリ打っていればたいていなんとかなったし、4面ごとのボーナス面が楽しかったね……。マークIII版で出たときは、このソフトがあるというだけでマークIIIを何度買おうと思ったことか（結局買わなかったんだけど）。

マークIII版は敵（サイズと数）がイマイチって感じ。オマケにボーナスゲームはオリジナル！ ヨーコちゃんの宝探しができなくって、何が〝テディボーイブルース〟だ！ と思ってしまったけおんでした。(編)の頭さんいわく〝ハードの性能を生かしきってない〟だって、そのへんはよくわからないけど、パッドでやるにはちょっと修行がいるぞ！

忍者

ゴールドカートリッジ・5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★★★
総合評価	★★★★

このゲームは、展開もあきさせないし、キャラクターもかっこいいし、BGMのノリもいいからボクは大好きなんだけど、ちょっと考えてみると、まだよくなったんじゃないかと思えてならない。

〝忍者プリンセス〟をマスターシステム用にリメイクしてこうなったことはわかっているけど、オリジナルと切り離して見たとき、主人公が姫とちがって成年男子なのだから、接近戦では剣を使うくらいはできてほしかったとか、パワーアップとはいかないまでも、透明の術以外に忍法が使えるようにしたほうがよかったんじゃないかとか、何か考えこんでしまうんだ。主人公を変える場合、そのくらいの配慮は必要じゃないかと思うんだけど、どうかな。

ハイスクール奇面組

ゴールドカートリッジ・5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

〝アストロウォーリアー〟と並んで〝メガロムかんたんゲーム〟の双璧をなす(?)ゲームだ。唯ちゃんを操作してヘンタイ奇面組を捕まえて職員室に送れば「たいへんよくできました」ゲームセット。裏ワールドもない（ハズだが、もしかして……）。

しっかりマッピングをしていけば、すぐ終わってしまうはず。だけど唯ちゃんの動きが4方向で、1ミスでゲームオーバーになってしまうから、難しいと思っている人もいるかもしれない？

こういうゲームこそお客の接待用だ。女の子が遊びにきたときにやらせたり、または自分がやっている所を見せてもいい。キャラクターがかわいいし、すぐ終わるし、結構モトがとれるんじゃないかな？

ハング・オン

マイカードマークⅢ・4,300円

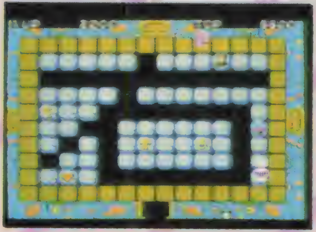
お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

セガ初の体感ゲームの移植版だ。やってみると、いくつかオリジナルとの相違点に気づく。まず操作がカーレースゲームと同じ操縦系になっている。オリジナルを体をゆらしながらやりこんだ人でも、これは頭を切り替えなくてはいけない。あとちょっとさわっただけで爆死してしまうのもいただけない。せめてライダーの身の安全は……（え？そんなことどうでもいいって？）。

背景はさすがマークⅢ！よくできている。雲はフワフワ流れるし、チェックポイントのたびに変わる景色は、雰囲気ではむしろ〝ザ・サーキット〟と比べても負けないくらいだ。コースも8つまであるし、難度も十分。なかなかの佳作になっているぞ。

不思議のお城ピットポット

マイカードマークⅢ・4,300円



お買い得度	
キャラクター	★★
スピード	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★

〝ひそかなブームが起こっている！〟という広告でおなじみのピットポット。読者のなかにも〝ひそかに〟ハマっている人がいるんじゃないかな？

アクションゲームが主流のセガのゲームのなかでは、全機種版キャッスルや、このゲームは異色の存在ともいえる。だって、マッピングをしなくては解けない（記憶力に自信のある人でも、EXPERT64面記憶できるかな……）んだぜ。まあ、最近ブラックオニキスなども出てきたことだし、今からマッピングなるものに慣れておくのもいいんじゃない？

単純な面構成だから、ハマりだすと後をひくゲームだと思うよ。デザイン的に問題なのは、自機と敵キャラの区別がつかないこと（？）くらいかな？

ファンタジーゾーン

ゴールドカートリッジ・5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★★

〝構造人間〟ドクトルだみお氏が3月号でさんざん書いてるからあまりいうことはないんだけど、やっぱりマークⅢメガロム第1弾だけのことはある。

これもいわゆる〝各面でハマる〟ゲームだ。今こそ魚とも亀君とも仲よくなったけど、買った当初はさんざんイタメつけられた。

ボクはやられるたびにオウノウし、ついにはジョイボールを改造してまでゲームに没入していったんだ。エンディングを見たときはもう本当に嬉しかったね。2周目で自機が残っている（アーケードでは0にされてしまう）のもいいね。パステルカラーの背景と多彩な敵キャラと各面ごとのBGMがマッチ。この凄さは今でも色あせていないぞ。

北斗の拳

ゴールドカートリッジ・5,000円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★★★
総合評価	★★★★★

こういう原作付きのソフトは、原作の気分にひたることができるという長所と、つまらないところで原作と比較されてしまうという短所がある。

はっきりいってボクがマークIIIを買ったのはコレがやりたかったからだ。つまり、同名のファミコンソフトと比較してのことだったんだけど、セガ版を選んだのは、デビルが出てきたり、トキとまで戦ってしまうという卓越したストーリー性と、例の"北斗百裂拳"を評価したからだ。

結果は期待を裏切らないものだった。そしてボクは各面でハマリ、それを克服する快感を味わいながら自力でユリアを救出できたのだった。セガさん、素晴らしいゲームをありがとう!

ロッキー

ゴールドカートリッジ・5,500円

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
スピード	★★★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★★★
総合評価	★★★★★

"スペハリ"に続く2メガロム第2弾だ! 超リアルなキャラクターでボクサーの動きを再現。なにしろ3人のボクサーと試合をするだけで(練習モードもあるけど)2メガ使っているという凄さ! ダウンしたときのセコンドの応援もおもしろい。君の激励で虫の息のロッキーを復活させよう!

攻撃はボタン一個で、あとは相手との距離で自動的にパンチの種類が決まるのも嬉しい。連射でビシバシパンチを決めてやろう。

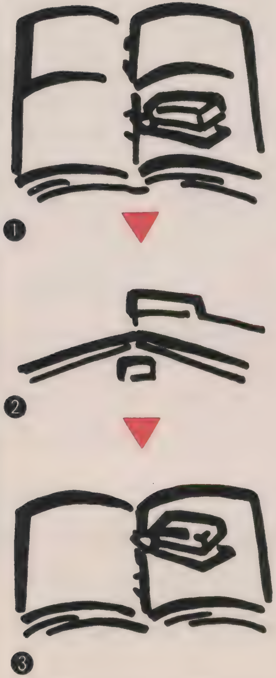
物足りないのがBGM。なんで"ロッキーのテーマ"が流れないかというと、それを入れるだけで、版権の値段が上がってしまうからなのだ。これだけのゲーム内容なのに、非常に残念だね。

付録の取り外し方 製本方法

①まず、中央のハリガネを、ホチキスの後ろを使って起こし、付録を取りはずす。

②次に、取りはずした付録の中央ページを開いたまま伏せ、下から消しゴムを当ててホチキスのハリを通す。

③最後に、ホチキスのハリを折り曲げれば完成だ。



知ってて当然、知らなきゃタコ　セガマークIII㊙コマンド集

●表の見方・使用上の注意

◎コントローラーの操作については，
　レバー操作……上に入れる➡上
　ボタン操作……右ボタンを押す➡㊨（を押す）
　のように略してある。とくに右と㊨，左と㊧でまちがわないよう。

◎役に立たない隠れキャラ，サウンドテスト等，ゲームの進行に関係のないものは基本的にはぶいてある。

◎ゲームの上達を目指すなら，ひたすらノーマルプレイに徹するべきだ。しかし，たとえば
●ゲームの展開があまりにも退屈な（難しすぎる，またはやさしすぎる）場合。
●今日中にクリアしないと人質にとられたかわいい妹の命が危ない！　ような場合。
●あと30分でクリアしないと，悪の秘密組織〝シャドウ〟に軍事衛星をハッキングされて日本が攻撃されてしまう場合（なんちゅう例だ）。
　そういう場合の使用は許可しよう。ともあれ，君のゲームライフをより豊かにするために使ってほしい！

ゲーム名	やり方
アクションファイター	**無敵その他**……名前入力時に「　SEGA ©.　」，「HANG ON.　」，「SPECIAL.　」とか入れてみよう。最後のが一番強力だ。
阿修羅	**ボンバーアロー使いほうだい**……スタート直後，２発目のM60で６人目の敵を倒す。 **ボンバーアローで敵全滅**……S缶を取って，敵４人を１発で倒す。 **コンティニュー**……２人用に限る。２面は上下，3，4，5面は㊨㊧連打しながらレバーを時計まわりに入れる，をくり返す。
アストロフラッシュ	**無敵その他**……電源ONして㊧㊨押しっぱなしで約20秒待つ。コマンド入力モードになるぞ。
アレックスキッドのミラクルワールド	**コンティニュー**……ゲームオーバー時に上押しながら㊧（㊨）８回（400バウム要）。 **半フリープレイ**……５面のプチコプターは無料配給だから，お金を取ったらわざと死んでコンティニュー，をくり返せば大金持ちになって気分はフリープレイ！
ウッディポップ	**ワープ**……ダイヤをトイゲートに入れる。 **コンティニュー**……ゲームオーバー時にボタンを６回押す。
グレートサッカー	**PK合戦セレクト**……１P用：左㊧㊨同時。２P用：右㊧㊨同時。
グレートベースボール	**消える魔球**……ピッチャーが投げる体勢に入ったらボールが手から離れる前に㊨，㊧，㊧㊨同時にすばやく押す。
極悪同盟ダンプ松本	**宇宙人とプロレス**……30Rをクリアしたら，㊧㊨押しっぱなしで上２回，左２回，下２回，右２回をくり返す。
ゴーストハウス	**ミッキー17秒間無敵**……16本矢をジャンプで踏みつぶす。
コミカルマシンガンジョー	**無敵**……ポーズして，㊨８回。
サテライト７	**無敵**……ポーズして㊧３回，㊨７回。再度ポーズすると切れる。
スペースハリアー	**コンティニュー**……ゲームオーバー時に，左斜め下と㊨㊧押す。これで３回できる。なお右，左，右，左，下，上，下，上で９回。 **サウンドテスト**……スタート画面で，右，左，下，上と入れる。

ゲーム名	やり方
青春スキャンダル	**1000万点ボーナス**……ボーナス面で木を５本以下に押さえ，飛んでくる戦闘機を撃つ。 **1UP**……１面で４匹目のブルドッグを足ばらい。ナイフ男は後からパンチ。以上１UPモヒカンボスをジャンプキックを使わずに倒すと２UP＋99990点！
テディボーイ・ブルース	**コンティニュー**……タイトル画面で上，下，左，右と入れる。 **ラウンドセレクト**……タイトル画面のとき，上，下，左，右，上，下９回，㊧と入れる。
忍者	**10人増加**……面クリ時の命中率を０％にする！　つまり手裏剣を投げまくって命中率の分母を大きくすればよい。でも，連射でも２時間くらいはかかりそう。1000万点ボーナスと10UPだ。 **大神城秘伝書**……１本目は１面で３人目の化忍を倒す。２本目は５面で左側のコマイヌを撃つ。３本目は７面で最初の屋敷の奥。４本目は９面で最初の武家屋敷の奥。５本目は10面の右側の投石機。これで君も地下室へ行けるぞ。
ファンタジーゾーン	**自機大安売り**……デモでストーリー画面のときにどの方向でもいいから方向レバーを50回以上入れる。１回目のショップのときのみ自機９機まで1000＄で買える。 **武器のタイマーOFF**……エンジンを全部買う（もう１つ方法あり）。
不思議のお城ピットポット	**無敵その他**……右，左３回，右２回，左，右，左でコマンド入力モード。
北斗の拳	**パワー回復**……タイマーが80のときハイジャンプすると，Eマークが飛んでくるので，取る。 **８発無敵**……２面，５面でビルの上のライオンの鼻にパンチして，飛んできたPマークを取る。 **７面**……６面をクリアしてケンシロウが画面から消えたら上20回以上入れる。 **スーパーワープ**……ボスをノーミスでクリアし，次の面の最初でハイジャンプ。

文●たけおん　扉イラスト●鏡 泰裕

魂斗羅(コントラ)

コナミ

文　元闘幻狂 NANISORE®

「魂斗羅」とは熱い魂斗とゲリラ戦術の素質を先天的に合わせ持つ最強の闘士に与えられる称号である。

どうも、みなさん久しぶり。受験のためライター職を休業していた元闘幻狂のNANISORE®だよーん。受験シーズンが終わった今、入学、進級などとあわただしく毎日を送っている人、あるいは、穏やかな春風に吹かれて、心地よく毎日を過ごしている人がとてもまぶしく感じられる今日このごろです。今年はとうとう春がこなかった私ですが、これからしばらくの間、またこのコーナーでがんばっていくつもりです。

さて、今回紹介するコナミの新作ゲーム魂斗羅は、縦横スクロールのほか、3D迷路まである変化に富んだ戦闘ゲームだ。もちろん2人同時プレイ可能。プレイヤーは、ビル・ライザー上等兵あるいはランス・ビーン上等兵を操り、連射可能なガンを駆使して敵を倒しつつ、ステージ最後にある大型センサーを破壊するのだ。

パワーアップがたのもしいぞ!!

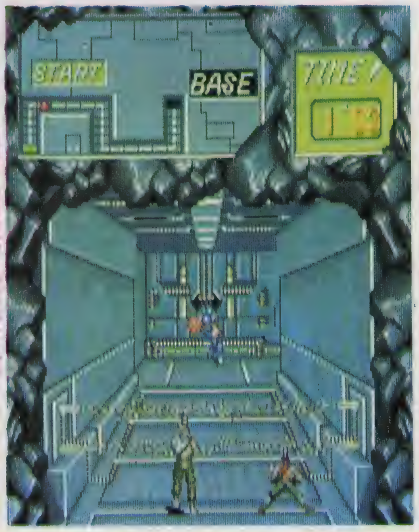
ゲームを進めていくうえで、ぜひとも取っておきたいのがパワーアップだ。これはプレイ中現れる〝トリ〟のマークがついたパワーアップセンサーや、空中を後ろから飛んでくるパワーアップカプセルを破壊することによって手に入れられるのだ。また、3Dステージで登場する黄色の兵士を倒しても手に入れることができる。では、パワーアップの種類について説明

スタートしたらまずはパワーアップしよう

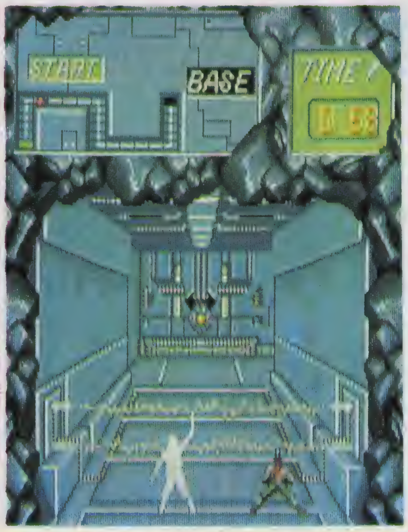
橋はワナだ。うかつに近寄ると爆発に巻き込まれるぞ

少し進むと突然砲台から攻撃してくる。隠れた兵士にも注意しよう

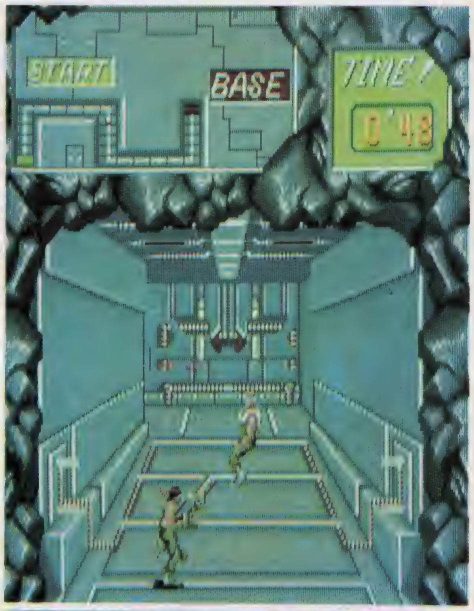
1ステージの砦。まずは上の砲台と兵士をかたずけよう

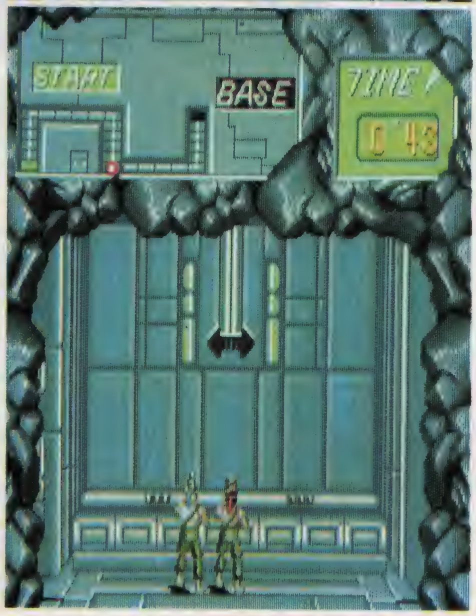


2ステージは3D画面だ。敵弾は伏せればかわせるぞ



敵のバリアに触れると、しばらく身動きできなくなる。注意しよう





バリアをはずしたら、上のマップに沿って進もう

していこう。

・レーザーガン
ほとんどの敵を一掃するだけの威力をもったレーザーを撃てるようになる。しかし、連射できない。

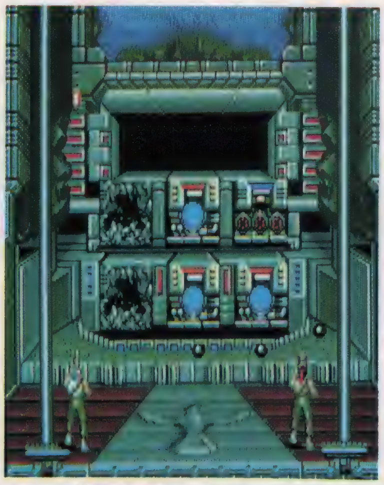
・マシンガン
ボタンを押し続けているだけで連射できる。

・ファイア・ボール
弾が火の玉となって、円を描きながら飛んでいく。広範囲の敵を倒すことができる。

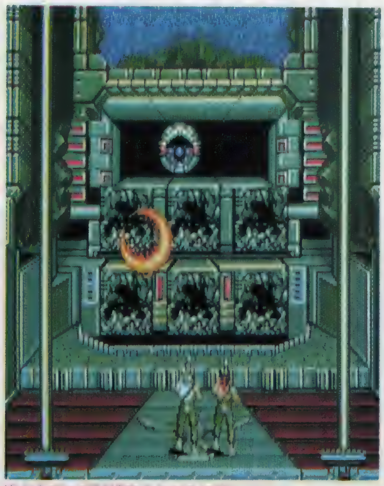
・スプレッドガン
5方向拡散弾。どのような場所でも使え、広範囲の敵を倒せるオールマイティーな武器。

・ラピッド・ビレッツ
弾の速度がアップする。ほかの武器と併用できる。

・バリア
いわゆるバリア。弾だろうが、体当たりだろうが、いっさいダメージを受けない。有効な時間が長いので便利だ。これもほかと併用可。



3ステージは固定画面での戦い　まずは砲台を破壊しよう



砲台をすべて破壊するとボスの登場。ひたすら弾を当てるのだ

4ステージ。とにかく上に行ったほうが勝ち！

砲台、兵士、岩。なかなか激しい攻撃だ

ステージ別攻略法

パワーアップについてわかったところで、各ステージの攻略法へと話を進めていこう。

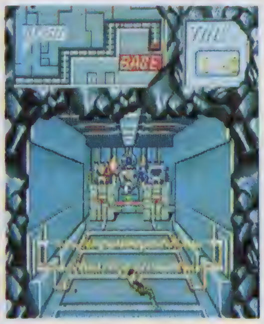
・1ステージ（ジャングル地帯）
スタートした直後にパワーアップセンサー（レーザーガン）がある。また、後方からはパワーアップカプセル（スプレッドガン）が飛んでくる。どちらを選ぶかはキミの自由。好きなほうを装着して進んでいこう。この先にある橋は敵のワナだ。通過しようものなら爆発に巻きこまれてしまう。ジャンプして進むか橋の下をまわってゆこう。砲台や敵兵士を倒して進んで行くと、砦のような敵基地がある。大型センサーを破壊してクリアしよう。

・2ステージ（敵基地内部通路）
ここは3D（奥行き方向）の迷路になっていて、画面はプレイヤーを後方から見たかたちになっている。それぞれの曲がり角には砲台があり、敵が戦闘を仕掛けてくる。プレイヤーの目の前にはバリア（敵側の）があって、すべての砲台を破壊するまで先へは進めない。もしバリアに触れれば感電してしまい、しばらくの間動けなくなってしまう。また、敵弾はしゃがんでいれば（レバー下）当たらないということも覚えておこう。ただし、転がってくるローラーには注意すること。

・3ステージ（敵基地内部）
ここはスクロールしないステージだ。左右上の砲台から弾を撃っ

頂上には親玉がいた。ここはそんなに強くはない

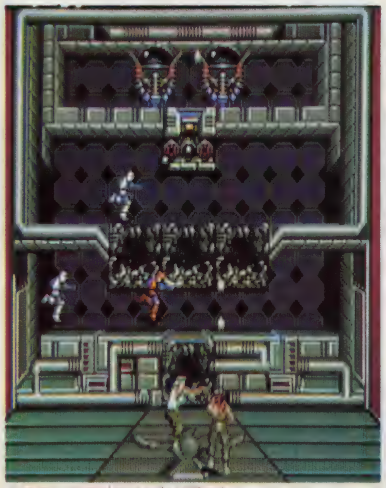
てくるが、飛んでくる方向は一定なので死角を覚えていっきに破壊しよう。砲台を壊した後、目玉のような敵が現れ、ファイアリングを撃ってくるが、あせらずゆっくり倒そう。



5ステージは2ステージとほぼ同じ。ただし、敵の攻撃は激しいよ

・4ステージ（滝）

滝を上へ進んでいくステージだが、敵や砲台が多く、難易度はかなり高い。ここを無傷でクリアするためにはステージの始めに出てくるパワーアップカプセルを破壊してバリアを取り、いっきに頂上まで登っていくのがいいだろう。



6ステージのボスはかなり手ごわい パワーアップを使おう

・5ステージ（敵基地内部通路）

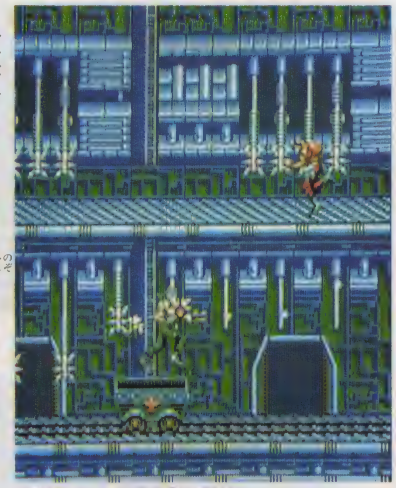
基本的には2ステージと同じだが、敵がかなり強くなっている。ぐずぐずしているとタイムアップになってしまう。

見かけの大きい装甲車は接近して連射すれば楽勝

巨神兵は円盤を投げてくる。ジャンプでかわそう

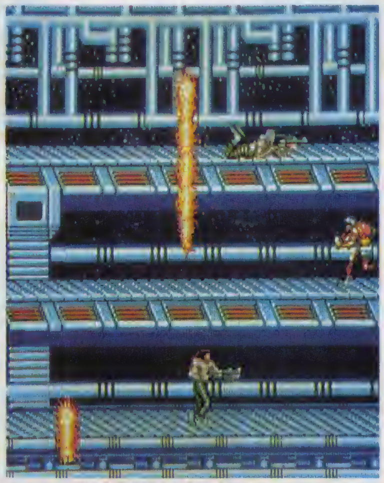
・6ステージ（敵基地内部）

兵士が少し出てくるのを除いては3ステージとほぼ同じだ。ただし、砲台を破壊した後に出てくるボスが手ごわい。4体あるように見える敵の実体は2体の敵が分身していると考えればよい。というのも、敵の当たり判定はおのおのが重なっているときにしか存在しないからだ。このときを狙って集中的に弾をあびせればよいのだが、プレイヤーに近づいてくる敵弾のなかには、急激に加速してくるなど、トリッキーな動きをするものもあるので気をつけよう。



9ステージ バリアを取ってひたすら進め トロッコには注意！

7ステージ 始まるとすぐ要塞が激しく攻撃してくる



8ステージは火炎に気をつければ難しくない ホッと一息できる

・7ステージ（ツンドラ地帯）

ここから後10ステージまでは横スクロールになり、敵の攻撃もいっそう激しくなる。スタート直後要塞(?)が飛んでくる。パワーアップアイテム（スプレッドガン）を使って早めに倒そう。先へ進むと装甲車や巨神兵など、大型の敵が現れるので連射で切り抜けよう。

・8ステージ（エネルギー伝導管）

至るところから火炎が（間欠的に）吹き上がっている。うかつに進むと炎のえじきとなってしまう。炎が吹き上がってくる周期はかなり長いので落ち着いて進め。

最終ステージ ここは連射あるのみ ひたすらボタンをたたけ

・9ステージ（格納庫）

パワーアップのバリアを逃すとかなり厳しい。ステージ前半は上下する重把爪地帯、後半はトロッコが突進してくる。トロッコはジャンプか連射で切り抜けよう。

・最終ステージ（エイリアン）

ガイコツのバケモノを倒し、先へ進んでゆくと、見たこともない奇怪な生物が現れる。生物の体内を思わせるような臭いが……、と思っていると突然目の前に敵の心臓部が現れた。そう、これがラストの親玉だ。攻略法、それはキミ自身で考えてくれ。ボスを倒すと100万点のボーナスが手にはいる。

これが最後のボスだ 心臓めがけて攻撃開始

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

ワンダーモモ

ナムコ　©㈱ナムコ

文　いずみやレモン

ナムコットシアターの主役はモモちゃん。さて、どんな技が飛び出すかな!!

オープニングはまるであさりよしとおのマンガのキャラみたい。

モモちゃんは笑劇場「ナムコットシアター」で上演中の活劇、ワンダーモモの主役。ひょんなことからワープ能力を身につけた彼女は、地球の裏側パラレル宇宙の惑星「ロリコット」からやってきたのだった。しかし、異次元怪人軍団「ワルデモン」が地球を狙って現れた。舞台をいいことにつぎつぎと怪人を送りこんでくる奴らに怒りをおぼえた彼女は、変身スーパー少女ワンダーモモとなって、ひとり地球のために戦うのだった。

今日も舞台の上には怒りのハイキックが炸裂する！

このように一幕ごとにタイトルが出るところがいいねェー

やぁ、雅が脳貧血を起こして倒れてしまったので、今回は私、いずみやが代筆することになったんだ。ちなみに私は大の特撮マニアなのだ。へへへ……ヨロシク。

「キャーッ、はずかし」大胆にも開脚キックを披露するモモちゃん

さて、このゲームひとくちに言ってしまうと特撮美少女活劇なのだ。どういうことかというと舞台の上で特撮アクションを繰り広げながらお話（?）がすすんでいくという、ちょっと目新しいコンセプトのゲームなのだ（そういえば昔仮面ライダーの裏番組でこんなのがあったっけ）。そして、異次元怪人軍団ワルデモンの繰り出してくる戦闘員（こいつぜんぜん戦う気力がないんだよね）やさまざまな怪人たちと死闘を演じるのだ。

敵にフッ飛ばされたモモちゃん　ハチマキ軍団の視線が……

もちろんキミの操るのは舞台の主役モモちゃんだ。モモちゃんは8方向レバーとキックボタン、ジャンプボタンで操作する。キックはレバー上下でハイキック、ローキックの使い分けができて、モモちゃんが左右向いている方向へ繰り出せる。また、ちょっとはずかしいんだけど左右から同時に敵がきたときなどには、正面を向いたまましゃがんで開脚キックなんていう技も使えるよ。当然ジャンプを併用して空中の敵などを倒すこともできる。

このボールを取るとハイタリティーがアップ

これがパワーアップ　ただし、一定時間だけね

「フォーカスチャンス!!」カメラ小僧の出現

それから、キックの射程は意外と短いので十分に敵をひきつけておいてから攻撃しよう。また、モ

モモちゃんはいわゆるバイタリティー制でダメージを受ける。だから、すべてのバイタリティーがなくなるとモモちゃんは泣きだしてしまい、終演となるのだ。なるべくなら泣き顔はみたくないね。とはいってもモモちゃんは普通

いやっ！ またもやアクションカメラされたモモちゃん

の女の子じゃない。彼女の怒りが頂点に達したとき、イナズマンに……じゃなくて、スーパー少女「ワンダーモモ」に変身するのでした。では、その変身プロセスを見てみ

2－2のボス、キャノンホッパーだ。接近して攻撃しよう

吸血フラワーの謎の鍵をにぎるマザークイーン

よう。やり方はつぎの2通りあるよ。

・彼女に正面を向かせ、キミのその怒りに震える指でキックボタンを連打する。蒸着！ 赤射！ 焼結！

・舞台の袖から現れるつむじ風に入る。

ワンダーモモになったときには、キックのほかにワンダーリングを投げられる。これはすべての敵に有効で、舞台の端まで飛んでゆくと、跳ね返ってもどってくるんだ。うまくキャッチしてワンダーパワーが切れるまで何回も使おう。

また敵を倒したとき、ときどき現れるカラーのボールをつかまえるとビームや回転ビーム（モモがくるくる回りながら左右にビームを放つ）が使えるようになる。なるべく取るようにしよう。

これが上演予定のストーリーだ

さらわれたはずの女学生がモモちゃんの目の前に！ なぜだ!!

やはり敵のワナだった。ニセ女学生の正体はアマゾーナだったのだ

ちょっと遅くなったが、ステージ紹介へと話を進めていこう。このゲームは、1ストーリー4ACTからできていて、4つのストーリーがある。ようするに全部で16ACTあるんだ。この16すべてクリアすると、コングラッチュレーション！ そしてステージクリアの条件は各ACTにいるボスを倒せばよい。4つのストーリーとは、

・1幕……恐怖の怪人軍団編
・2幕……吸血フラワーの謎編

空飛ぶロボット。こいつはメチャ強いぞ。

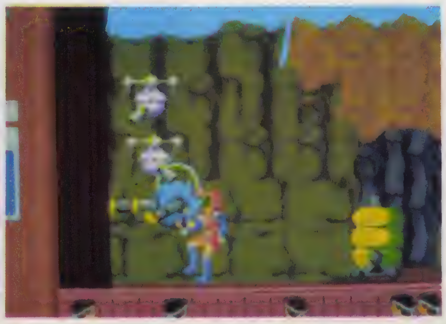
・3幕……狙われた女学生編
・4幕……変身!! 最終決戦編

なんか、ノリが特撮してるでしょ!? それぞれの内容については、写真のほうをご覧ください。

私の原稿はこれで終演

このゲームは、音声合成でモモちゃんが「がんばります!!」とか「イヤァッ、やめてっ!!」なんてしゃべるんだ。また、観客席からカメラ小僧が「フォーカスチャンス!!」なんていってアクションカメラしたり、なかなか雰囲気を盛り上げているんだな。ボクとしては、アニメ、特撮の好きな人にお勧めだね。

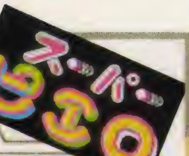
それから、コンティニューは2幕以降でできるんだ。ただし、各幕ともACT1からのスタートになるけど。



いよいよ最後の決戦。このほかにも各面のボス勢ぞろいだ。

それにしても「今までのナムコからはまったく想像できないジャンルのゲームだな……」というのが私の本音デス。

モモちゃんピンチ!! 手前の戦車より空中の脳みそを狙え。

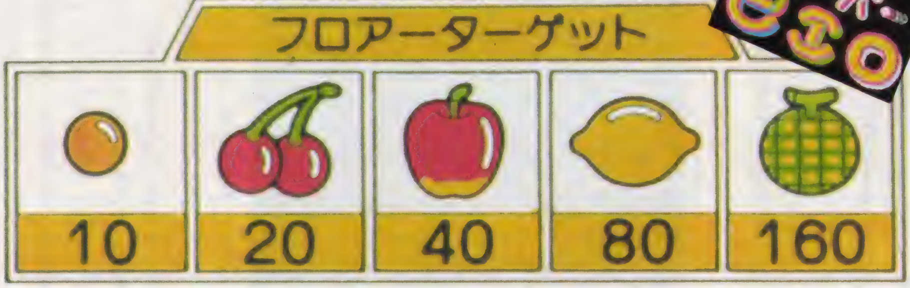


スーパーピエロ

ユニバーサル販売

文　たけおん

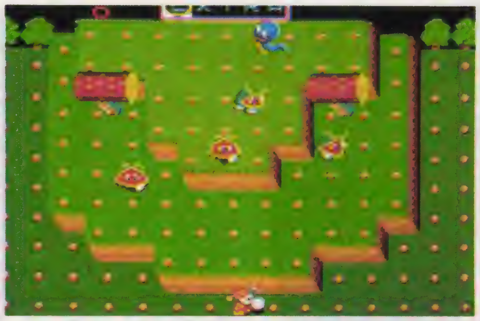
人それぞれ、自由な遊び方ができるゲーム。それがスーパーピエロなのだ。



復活のMr.Do！といってもイイ!?

ビデオゲームをここしばらくお休みしていたユニバーサルからニューゲームの登場だ。その名もスーパーピエロ。このゲーム、いま流行(はやり)のパワーアップシューティングゲーム（"グ"のないのがミソ）や、3Dゲームでないのはもちろん、RPGでもブロックくずしでもない！　なんとMr.Doなのだ!!「そんなゲームのジャンルはないよ！」といわれても、ピエロがボールを投げてモンスターを倒すゲームなんて、もうジャンルなんて関係なくMr.Do！　としかいいようがないぜ!!

というワケで、いきなりよみがえったMr.Doたるスーパーピエロのレポートだよ。



さあスタートだ。まずライン囲みからやってみるか！

Do見てもMr.Do！

まずは基本的なゲームの流れから紹介(しょうかい)するとしよう。主人公のピエロを操作してドットをすべて取るか、モンスターをすべてやっつけると面クリだ。

ピエロを動かすと、動いた場所にラインが引かれるんだ。でも、これでリブルラブル（ラインで囲むってことさ！）しても、なかのモンスターを倒せるわけじゃない。囲んだライン内のドットをフルーツにするだけなんだ。フルーツは

リブルラブルというより、グラウンドに石灰で線をひくみたい

ラインで囲まれたドットはフルーツに！　おいしそー！

囲むごとに

ドット（10点）→チェリー（20点）→りんご(40点)→レモン(80点)→メロン（160点）

と得点が上がっていくので、余裕があればフルーツをなるべく多く囲んで、レモンやメロンにしたほうがいいぞ。

モンスターをやっつけるには、

・パワーボールをぶつける。
・丸太でつぶす。

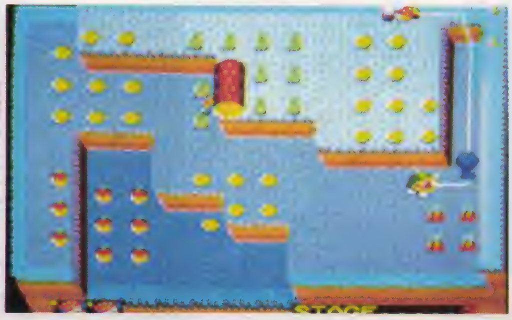
おびきよせて、親分子分みんなつぶしちゃえ！

サッとかわさないと、自分もつぶされてしまう。ホッとするね

の2種類がある。

パワーボールはMr.Doのようにジグザグに転がるのではなく、縦と横に飛ばせるだけだ。壁に当たってピエロがキャッチするか、モンスターに当たる、あるいは新たにパワーボールを投げるまで行ったり来たりしている。

ここで注意しなければならないのは、地面が3段になっているところだ。つまり、一番下の段でパワーボールを飛ばすと、ひとつ上



余裕があるときはどんどん囲んで、フルーツの点を上げよう

の段の壁に当たってもどってくる。このときはとくに問題ない。しかし、上段でボールを投げたときにはそうはいかない。ボールは上段にあるので、モンスターがその高さにいないと当たらないのだ。つまり、中段、下段にいるモンスターはボールを素通りしてしまうのだ。注意してボールを投げよう。

丸太は最強アイテム（?）というか、何しろ間違えれば自分もつぶされてしまうので注意しよう。

つっかえ棒を取るか、後ろから押せばOK。だけど、後ろから押すのはモンスターとの間合いを取るのがちょっと難しい。

あと、おなじみエクストラモンスターもドットのなかに隠れているからラインで囲んで出現させよう。E、X、T、R、A5文字そろえると1UPして面クリだ。また、まれに現れるダイヤモンドを取れば、やっぱり面クリしてクレジット増えるぞ。

人それぞれのテクニック

これまで説明してきたとおり、スーパーピエロには3種類の面クリの方法がある。ゲームの進め方にも何通りかあるので、高得点の技と合わせて説明していこう。

・パワーボール作戦

パワーボールはリバウンドの回数でモンスターを倒したときのスコアを上げることができる（最高3000点）。これを利用してせまいところでリバウンドさせてぶつけるとか、リバウンドしているところにおびき寄せるのがよいだろう。

エクストラをワナにかけたぞ。この"A"をやっつけると……

わー！ 我が家にエクストラが攻めてきた－！ どうしよう？

ところが家から出てくるとピエロになっている。不可解な1UP

・EXTRA作戦

E、X、T、R、Aの文字に触れるとエクストラモンスターが子分を引き連れて出てくる。高得点を狙うには、エクストラモンスターの親分を先に倒すか、丸太を使って全滅させるといいぞ。EXTRAの文字は時間によって変わるので要領よく集めよう。

エクストラドット以外にも、1万点ごとにエクストラモンスターは現れる。高得点を出してどんどん呼び出そう。うまくやれば3面で1UPできるぞ。

それからこのモンスターは、ピエロがパワーボールを持っているとき逃げ、持っていないと近づいてくる習性があるのだ。この性格を逆手に取って、わざとボールを捨て、敵が近づいてきたらドットを食べ（フルーツなら取るべき数が減る）ボールを復活させる、という作戦もたてられる。なにしろエクストラすれば面クリなので、これを使わない手はないぞ。

ボールを縦にバウントさせ、モンスターをおびきよせる

命中！ 破裂するパワーボールがきれいだ

そのほかの技などなど

・ヘビが火の玉になって突進してくるとき、パワーボールが効かない。早めにやっつけておこう。追いかけられたら、ピエロの進路をずらしてやること。

・モンスターを振りきるときは段差を利用しよう。登ったり降りたりすればよい。

・時間がたつと、モンスターは強力なタイプに変身する。変身中が狙い目だ！

青いモンスターはときどき突っこんでくるぞ 追いつかれるな！

てな感じでこのゲームはいろいろな切り込みかたができる。一見とてもシンプルなゲームだけど、こういうゲームはいつやってもおもしろいね。現に近所のゲームセンターではまだMr. Doがプレイヤーを集めて健在だ。このスーパーピエロも人気が長続きしそうな気がする。ハードの目新しさを売り物にしているゲームより、ゲーム本来のおもしろさを味わわせてくれるゲームって好感が持てるな。

モタモタしてるとエクストラがかえってしまう。追うのだ！

右上から左下に階段状になっている。地形を使いこなせ！

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

サイコ・ソルジャー

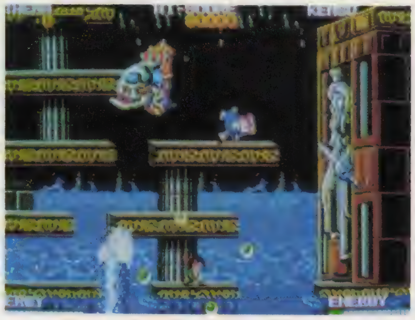
SNK

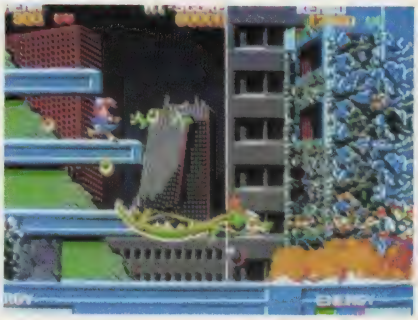
文　Mr.X

BEEPER諸君！　おまちどおさま。あのアテナが帰ってきたぞ。その名もサイコ・ソルジャーだ。

　世は世紀末。超不気味下等生物集団「屍愚魔」に侵略され、文明社会は崩壊に向かっていた。主人公麻宮アテナは前回のアテナの子孫でふつーの女子高生。そして彼女は大阪育ちの中国人ハーフ、椎拳崇によりサイコパワーに目覚め、今じゃマッポの、いいえ正義の味方となり椎拳崇とともに屍愚魔打倒に立ち上がるのだった。

　さて、ゲームのほうは横画面、横スクロールで、主人公は8方向レバーを使って左右の移動と上下の段へのジャンプができる。右ボタンで電撃、左ボタンでサイコボールの発射となる。

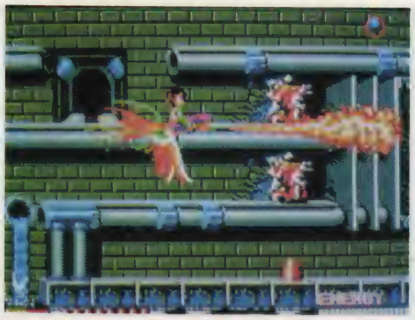




　電撃は、コース上のブロックを壊したり敵を倒すのに使うのだけど、ブロックが壊れた後に出現する火花のようなものを取ると、パワーアップすることができるんだ。サイコボールは使わないとき主人公のバリアとしてグルグル回っている。これは、発射するごとに減っていき、やはりブロックのなかの補給アイテムで持ち数を増やせる（バリアは最大4個）。また、エネルギールームというアイテムを取っていくと、破壊力、防御力ともに最高5段階までアップする。

　このゲームの目玉は、なんといっても音声合成をふんだんに使ったところ。主人公や敵がしゃべるだけじゃなく、歌まで入っているんだ。ところでこの歌とアテナの声はアイドルタレントの清水香織ちゃんがやっているんだ。2P側の椎君や敵のザコは大阪弁で「なにすんねん」とか「ああ忙し」などとローカル色の濃いギャグを飛ばしてくるのでプレイ中でも、ついつい笑っちゃうぞ。

　ほかにもサイコソード、火の鳥・ドラゴンミューテーションなどの謎があり、楽しいゲームに仕上がっているよ。



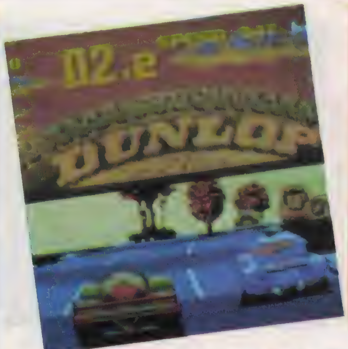
ビデオゲーム人気 BEST 10

集計期間昭和62年2月1日から2月28日まで。

ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	1	アウトラン（セガ）	セガ体感ゲーム第4弾。BGMも最高にいいね。
2	3	WEC ル・マン24（コナミ）	きょう体の動きがじつにリアルなカーレース。
3	8	ダンクショット（セガ）	4人同時とトラックボールのバスケット。
4	—	ダライアス（タイトー）	ワイドスクリーンの迫力をもう体験した？
5	—	魂斗羅（コントラ）（コナミ）	変化に富んだ全10ステージをクリアできるか。
6	7	スーパースプリント（アタリ ナムコ）	3人同時プレイができるカーレースゲームだ。
7	—	カルノフ（データイースト）	9つの武器を使って敵を倒し、宝を取り戻せ。
8	2	アルカノイド（タイトー）	単純だけど、とても奥の深いゲームだよ。
9	—	バブルボブル（タイトー）	真のエンディングをキミはもう見たか！
10	—	飛翔鮫（タイトー）	被弾がリアルな空中戦シューティングゲーム。

協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ジョイランドタイトー●東花園ウエスタン

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。また、麻雀ゲーム、カードゲームは対象から除いています。



2　WEC ル・マン24

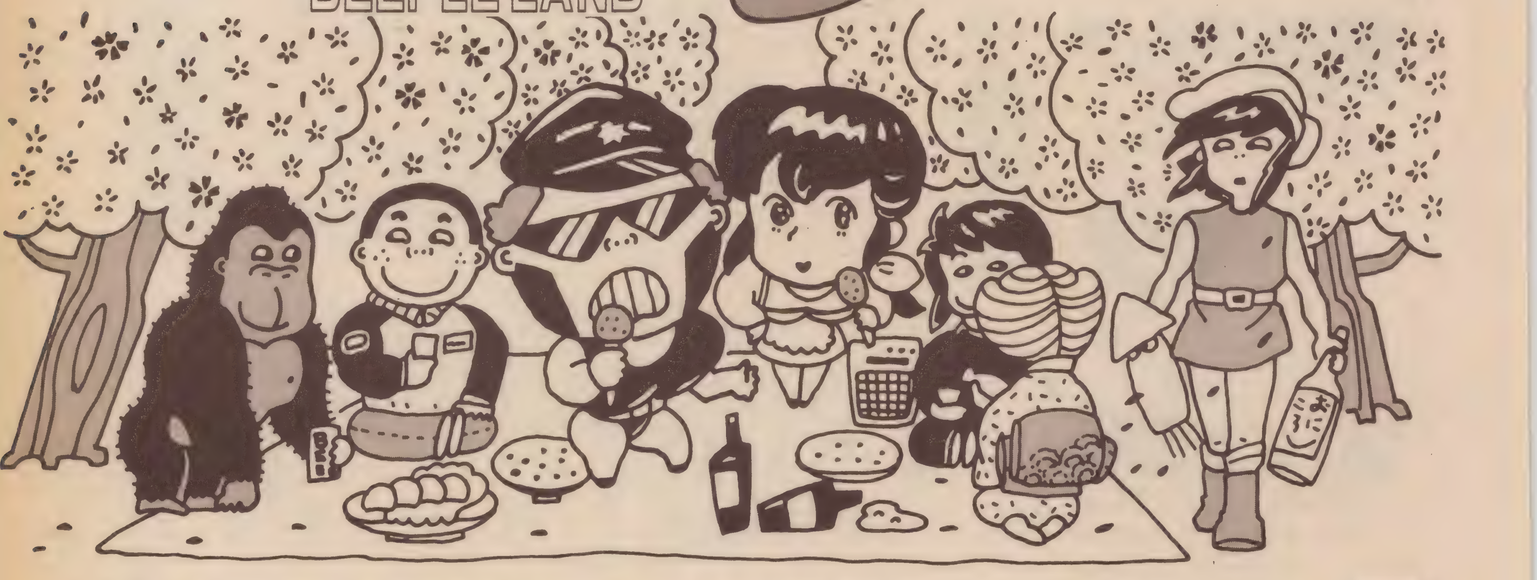
3　ダンクショット

1　アウトラン

春だ花見だBEEPがウマイ!?

びーぷるランド

BEEPLE LAND



ゲームキャッチフレーズ

キミの小宇宙を爆発させるたけおんのゲームキャッチフレーズのコーナーだよ。んじゃ、今月一番まとまっていたヤツから……。

㊙殴られて殴る。殴られたら殴る。男は殴られて強くなるんですなー。

——熱血硬派くにおくん

(東京都・でーもん)

▼薬用紫電改なワケだね。でも、こんな闘い方をしていたら、強くなるどころか負けちゃうんじゃない？ 役に立たないキャッチでした。次は、あいかわらず人気のスペハリネタだよ。

㊙2メガの半分スタッフ紹介

——マークIII版スペースハリアー

(山形県・SUGA)

㊙驚異の枠だけ攻撃

——60版スペースハリアー

(広島県・XPER)

▼SUGAのほうは、〝苦労のかいあってやっと終わらせたら、エンディングでドドッときた〟ような感じがなんとなく出てるね。XPERのほうは2月号の例題のパロディだけど、なんか広告だけ見て作ったって感じがする。プレイした人なら、〝片目アイダの逆襲！〟とか〝想像力で勝負！〟とか、もっと具体的に書けるぜ。安易なXPERは、ゴーモン部屋へGO！ 50回ジャンプして反省しなさい(ふ、古い！)。

㊙新しいゲームの世界を開いた

——非思考型アドベンチャーゲームビートたけしの挑戦状

(岡山県・PWM)

㊙挑戦状、〇談社に送りたい

——ビートたけし

(埼玉県・ビートひろし)

▼ちなみに、休養中のたけしはファミコンの本を書いているというウワサだ。

㊙身長40メートルのジャイアント馬場に変身！ アッポー

——FC版ウルトラマン

(群馬県・グナン)

▼変身しても全然強くならないウルトラマンへの不満がよく出ている。グナンは飛龍の拳のネタも送ってきたけど、マイナー過ぎたのでそっちはボツだ。

㊙実戦並みの生存率

——阿修羅

(群馬県・こちゃん)

▼阿修羅は、紙一重で弾をよけていくのが快感なのだよ。でも、なんか雪合戦みたいなサイズの弾だよね。いや、あれはきっとセガの〝ロボピッチャ〟だ。そうに違いない。

㊙BEEPダンジョンではありません。

——ディープダンジョン

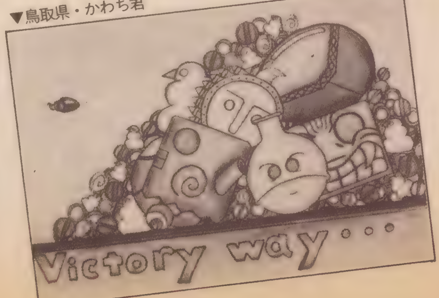
(栃木県・トフカフスライム)

▼なんだ？ これはキャッチフレーズか？ ただのだじゃれじゃないか。BEEPの名前を出して、たけおんの愛社(愛誌かな)精神を試す気かな？ ボクだったら、〝ディープダンジョン7人夏物語〟くらいヒネるぞ。

と、完全にハズシたところで、笑点このへんで……と終わりたいところだけど、ここでひとつクイズを出そう。じつは今回、ボクが作ったキャッチが偽名でまぎれこんでるんだ。どの作品がそうか、その答えを素敵なキャッチフレーズといっしょに送ってくれ。正解者のなかから抽選で一名に記念品をあげるよ。

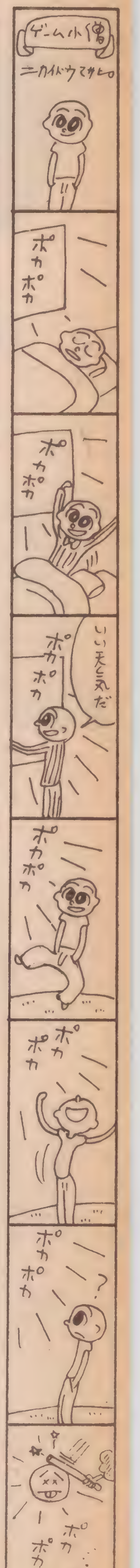
それではまた来月号まで、ごきげんよーっ！

▼鳥取県・かわち君



キャッチフレーズ募集中

ゲームのおもしろいキャッチフレーズを考えて、「BEEP編集室ゲームキャッチフレーズ係」まで送ろう。何のゲームかわかるように書いてね。



ひとことレビュー

◆いまボクはコナミのWECルマン24に凝っている。初めてやったときは、アウトランのマネじゃないかと思った。だけど、このごろではオリジナリティーを感じる。

あのクラッシュしたときの座席の回転はスゴイし、サウンドもギターがバリバリにきいて、今までのカーレースゲームのなかでも最高ではないかとボクは思う。ボクは、これからのコナミに期待している。ガンバレコナミ!!

(静岡県・ヘボ次)

◆ドラゴンクエスト2。やはりなんといってもスゴイ。これを読んでいる人で、不幸にもこのゲームを持っていない人、いますぐ買いにいきなさい!! 絶対ソンしないから。

さて、どこがスゴイかというと、「解いた後の世界の人人」だ(ボクはムーンブルク城でマジに泣いてしまった)。アレフガルドに行ってみるのもおもしろいよ。とにかく買いなさい!!

(熊本県・吉田大輔)

◆たけしの挑戦状を作ったヤツ! なんだあのゲームは! ゲームになってないよ。ぼくはたけしが大好きなのでさっそく買ってみたが、あきれてしまった。じつにつまらないし、謎になってない。

ドラゴンクエスト4日でやったヤツやポートピアを1週間で解いたヤツなど7人がかりでやって解けなかったら、近所のガキが「スナックあぜ道でカラオケを○回連続でほめられたら○○さんが出てきて、まわりのヤクザをやっつけると……(後略)」。パチンコ屋はなんだ。お菓子屋はなんだ。森田はなんだ。バカヤロー5300円返せー!

(埼玉県・ビートひろし)

◆ザナドゥ・シナリオⅡは、発売前から各誌で「すごい!」とあったとっても難しい!」とあったが、終えてみるとそれほど難しくなかったと思う。むしろ前作のほうが難しかった気がするし、またおんぶしていると思う。

ウィザードリィはおもしろい! ザナドゥと違って遅いし、めんどくさいけど、それをカバーするおもしろさは余りある! じっくり腰をすえてやるには最高だっ! でもやっぱり遅いなあ……。

(山形県・シホウ・レリクス)

◆快傑ヤンチャ丸で、とちゅうでやられると最初にもどされるのが頭にくる。

沙羅曼蛇で、ゲーム中に極端にスピードがにぶるのはやめてほしい。

なんだ、あのファミコンの怒は。あれがゲームか! 敵のスピードが速すぎる。弾が当たりにくい。意味のない隠れキャラ、ゲームになってないぞ! これからは、"ーメガ"、"大容量"だからという考えでゲームを買うのをやめよう。

(兵庫県・児玉敬太郎)

今月のMVP!!

◀大阪府・権田倶鬼三君

ピックアップ(3月号愛読者カードより)

今回、エイリアンことⓈが行方不明になってしまったので(たぶん、原稿に追われて…)僕、雅がこのコーナーをジャックするのであった。では、さっそく、

★僕は授業中、机の下でゲームウォッチをやっています。しかし、音を消せないヤツだと大変です。僕は、ドンキーコングで見つかりそうになりました。

(新潟県・高野光夫)

(雅)いまどきゲームウォッチとは、なかなかやるね。

(編)そういえば、あれも任天堂だったねー。

★コナミのソノシートのジャケットは、本当はビートルズのものだろ!! なにモアイに変えてんだよ~!!

(神奈川県・大和田彰宏)

(雅)いいじゃないの、パロディなんだから。

(編)ちなみにあのソノシートは、別名"ザミィロード"なのだ。

(芋)ストロベリーフィールズフォーエバーはいいなあ。

★発作的座談会で「大学に合格した雅です……」と書いてあるが、俺は大学全部落ちてムシャクシャしてるんだ。とにかく殴りたくなるようなむかつきだ!

(愛知県・増田琢磨)

(雅)僕に八当たりされてもねえ……。気持ちはわかるけど。

(編)人生は長い。来年がんばろう。

★あのですね、ローリングサンダーのアルバトロス君って、あの円谷浩(某宇宙刑事シャ○ダーの沢村大)に似てませんかぁ。

(大阪府・久米豊信)

(雅)焼結! ビデオビームガンっ!! なんて書くと、伝言板みたい。

(編)それでは、今の原稿を書くプロセスをもう一度みてみよう……あれっ!? まだあがってないの?

★俺の名前が載ったぜ!?

(埼玉県・森田崇之)

(雅)よかったね。

(編)森田君、19で高3とは……まあいいか。

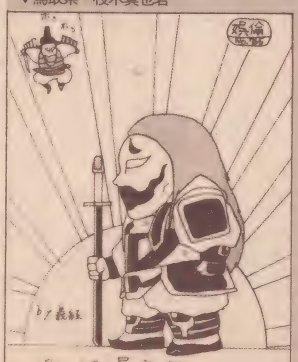
★スーパーカセットビジョンがない。MZ-700、1500のゲーム記事がない!!

(千葉県・増間幸生)

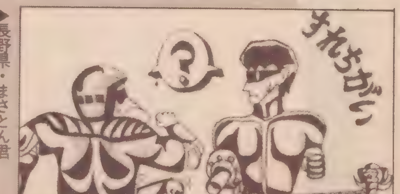
(雅)電波教に入りなさい。そして私といっしょに唯一の救い"電波様"に祈るのじゃ。ケチャルールーマンケチャルー……。

▼北海道・村山吉隆君

▼鳥取県・枝木真也君

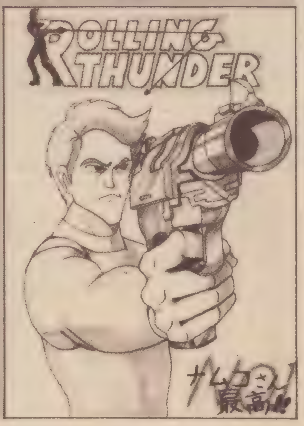


▶長野県・まさとん君



編アブねえな。
★紙尾さんに会いたーい。
(新潟県・戸沢幸夫)
雅僕は会ったことあるよ。いいだろ、へへ。
★ダライアスについて一言。1PのPROCO、2PのTIATをつなげて逆から読むと、"TAITO CORP"となるのを知ってたかな?
(和歌山県・花澤宣昭)
雅おおっ!! これは知らなかった。ゲッチョンチョン。
★ミュージックソノシートがとてもよい。もっといっぱいソフトを紹介して! 表紙がいつもかわいいけど、今回もかわいい。
(神奈川県・藤原佳代子)
雅単に女の子なので載せてみました。ファンレターくれ~。
編このスケベが……。
★「コナミってKanDa」に出てきたSHOTANは、去年の11月号のセガ人にそっくりだ。
(東京都・松尾修治)
雅彼こそ真のセガ人だ。
編SHOTAN、雅に借りた250円、早く返してやれよな。
雅やだな~。僕がやたらセコイみたいじゃないですか。といったところで、次回の担当もわからないこのコーナー、僕がずーっとやったらいいなと思う人は、お手紙ください。担当は、人生相談復活を夢見る雅と、
編正体不明の私でした。

▲東京都・ナムコ川名さん

▼茨城県・中村正寛君


なんでも必勝法

2回目にしてすでに虫の息(?)の必勝法コーナーの始まりだよ。さっそくみんなから寄せられた必勝法を、紹介しよう。なお、担当はたけじゅんだ(たけおんとは別人だよ。念のため)。

まずは課題テーマの「電車、バスの座席に座る必勝法」に、さっそくの挑戦だぞ。

㊙まず、座っている人の前に立ち、しんどそうな顔をして「ハァ、ハァ」とうなる(あらかじめ霧吹きで顔を濡らして、脂汗を装うのもいい)。運がよければ、座っている人が「かわりましょうか?」と言ってくれるだろう。こうなったらしめたもの、間髪いれずに座ろう。ここで忘れていけないのは、だいたんに、かつゆっくり座るということだ。あまり勢いがいいと、怪しまれる可能性が高い。
(和歌山県・忍"ニン")

▼この必勝法を使うには、ある程度の度胸と演技力が必要だろうね。それと、ふだんから顔色が悪いという要素も欠かせないな。必勝度6というところだね。

今回の課題はこの1本だけ(じつをいえば、この原稿を書いているのは3月9日。間に合ったのが不思議なくらいだ。今後は、課題テーマの作品は出題の2ヵ月後に掲載することにするよ)。次は、オリジナルテーマの作品だよ。

㊙宗教必勝法(?)——もし、外人が下手な日本語で宗教の本を売ろうとしてきたら、「ツェィンホン チーパンスーランチャンチーパ」と中国語のマネをする。ただし、このとき友人に「おい、高橋! 早く来いよ」などと大声で言われないように。
(山形県・シホウ・レリクス)

▼来たなレリクス。キミは甘い。これじゃただ逃げているだけだ。それより、「あなたいい体してますね。自衛隊に入りませんか?」って言い返せば、外人ボー然だぜ。もう一歩の突っこみ不足で必勝度3・5。

㊙無料ゲーム必勝法——これはいたってかんたん。奇々怪界の横でジッと立っている。やがて誰かがゲームをやり始めるだろう。それでもジッとしている。やがて、その人もゲームが終わり去っていく。さあ、キミの出番だ。すかさずゲーム画面をなめるようにのぞきこむ。もし幸運の女神がキミの味方なら、まだゲームができる状態になっているだろう。これで、お金を持たずにゲーセンに行けるぜ。
(福岡県・中村豪)

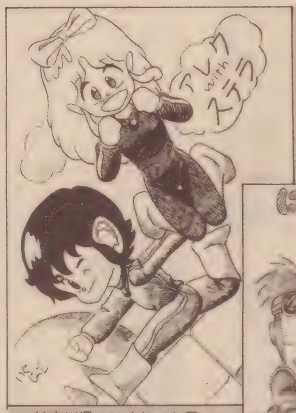
▼要するに、ごくまれなプレイヤーのかんちがいのチャンスを狙おうというわけだ。これは、お金がなくて時間だけあるというヒマ人のための必勝法だね。でも、こういうのを見つけたときって、わけもなくウレシイもんなんだよな。こんな地道な必勝法を発見してくれた中村君には、必勝度7をプレゼントしよう。

㊙立ち読み必勝法——まず、本の陳列棚とカウンターの間が広い書店を探す。次に、辞書や参考書などを探すふりをしながら、すかさずマンガ、雑誌をわしづかみにして、黙々と読む。この、あまりにもギャップのある光景に、店員はなすすべもなくキミの立ち読みを黙認してしまうだろう。
(愛知県・中田好信)

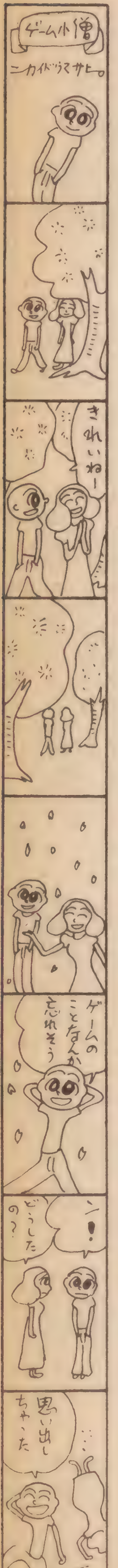
▼実用性はともかく、「本の陳列棚と……」という過酷な条件をいきなり冒頭に持ってきた中田君の大胆さに、必勝度8を授けよう。

ということで、第2回目も無事に終わったようだ。投稿者のなかには、「せっかく投稿したのに、載らないよー」という人が、何万人、いや何百人……本当は何十人しかいないんだけど、そういう人も、1回であきらめずにドンドン投稿してくれ。先月も書いたけど、今なら採用のチャンスが非常に大きい。だから、今のうちに投稿しておけば、輝かしい「本誌掲載」ということで、友だちにも自慢できるぜ。

それでは最後に、7月号の課題を発表しよう。「授業中に先生にさされない必勝法」だ。それじゃ、また来月。

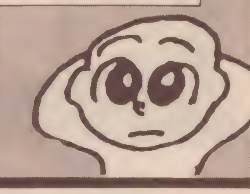

▲神奈川県・いぐじっと君

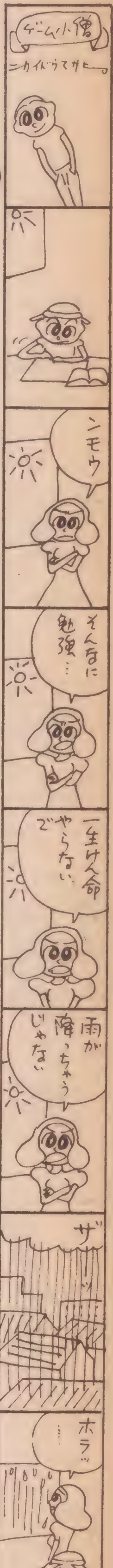
▼山形県・CHOKU君



第15回 ゲーム小僧アイデアコンテスト

〔全体評〕ここには8作品しか載らないけど、涙を飲んで落としたなかにも、なかなかいいのがあります。今回はとくにレベルが高かったので、本来なら選ばれたはずのものが落ちています。うれしいやら、かわいそうやら、複雑な気持ちです。どんどんレベルが高くなって、いつの日か、私を追い越す作品が送られてくるかもしれない。期待と不安でドキドキしています。

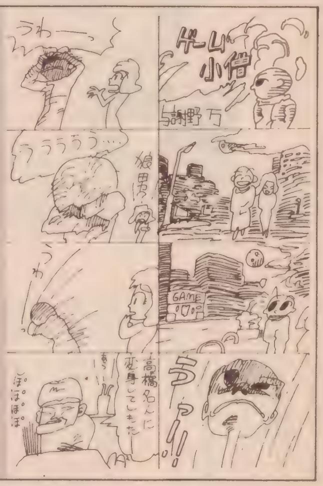




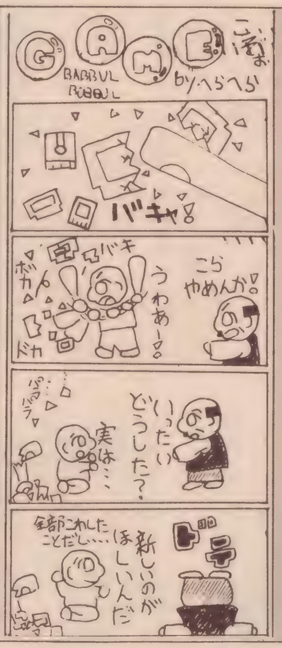
千葉県・KEY君
何本か送ってもらいましたが、みな及第点。安定した実力を持っているね。

北海道・"殿"君
絵がていねいですっきりしているから、アイデアも生きています。ベリーグー!

奈良県・与謝野MAN君
さすがは高校3年! 絵もアイデアもいうことありません。



東京都・へらへら君
一見家庭内暴力風でハッとさせて、じつは……とオチに持っていくなんてニクイ!



大阪府・PFTあにきす君
ゲームもエスカレートするとこういう恐ろしいことになるかもね。なかなか先を読んだアイデアでケッコウです。

富山県・Mr/オクレ林君
絵がよく描けているね。最後のコマの顔、もう少しゲーム小僧に似せて描いてほしかったな。

愛知県・オルモ・モルオ君
もう1人人物を登場させてあいの手を入れさせたら、もっとおもしろくなったんじゃないかな?

熊本県・SAKAMO君
絵はともかく、アイデアはバツグンです。プロの作品としても、このまま使えますね。

ゲーム小僧アイデア募集

キミも「ゲーム小僧」の作者になってみないか? 作品は必ずハガキをたてに使い、1枚に1作品だけ描いてくれ(鉛筆はダメ)。採用された人には、BEEP特製Tシャツ等をプレゼントしちゃうよ! 「BEEP編集室ゲーム小僧係」まで、今すぐ送ろう。

サークル紹介

SEGA WORLD

★SEGA WORLD会員募集中！ セガファンだけの会です。活動は会誌中心。会誌WORLDは、毎月上旬発行、別冊もときどき出しています。会員は現在18名。会費は3カ月400円。入会案内書を送りますので、くわしくは、60円切手を2枚同封して左記まで。

〒470-22 愛知県知多郡阿久比町大字板山字下山田口4-8 小戎力(15)方 SEGA WORLD本部

★BEEPERの本音の本！というのを作ります。日頃ゲームやBEEPに対して思っていることをぶちまけませんか。サークルではないので、すでに他のサークルに入っている人でも参加できます。文章参加、イラスト参加、どんなかたちでもOKです。一ゲーマーとして、一BEEPERとしての参加をお待ちしています。くわしくは60円切手を同封して左記まで。なお、5月15日で締め切らせていただきます。

〒567 大阪府茨木市穂積台8-38 猪田朋巳(17)

Artemis

★DCC会員募集中！ おもな活動は、会報Artemisの発行です。会員と同時に、積極的なライターも募集しています。くわしくは60円切手を同封して左記まで。折り返し、入会案内書をお送りします。

〒453 愛知県名古屋市中村区剣町22 立松佳泰(18)

★KMCはFM-7、MSX／2、ファミコンのユーザーを主としたクラブです。地域制限はありません。会費は月150円の予定です。興味のある方は60円切手同封で左記までお問い合わせください。パンフレットをお送りします。

〒511 三重県桑名市松ノ木2-13-3 須川浩志(16)

KMC

★FOMKネットワークは、「つまらんゲームには1円も出さん！」をモットーとするレビュー誌だ。ただし、やりたければ、貴様の好きなコーナーを作るぞ。「書きたい！」と思った者は、60円切手を同封して左記まで（大阪市内での諸活動可）。

〒640 和歌山県和歌山市西庄274-16 古谷雅紀(19)

★THE TYMは、現在会員募集中です。セガ・マークIII、MSX／2、FC+アーケードの記事中心に月1回の会誌発行、ソフトの情報交換などが活動内容です。入会金、会費はナシ。案内書希望の方は、自分の住所、氏名、年齢、TELを明記の紙と60円切手2枚を同封して左記まで。

〒976 福島県相馬市中村字本町1-42 米倉利宗(15)

★MIDNIGHT X1では会員を募集中です。X1／turboの5インチユーザーの方を待っています。活動は、おもにソフトの情報交換と、人数がそろいしだい会報も出す予定。入会金、会費は不要です。入会希望の方は、60円切手を同封して左記まで。

〒656-03 兵庫県三原郡西淡町松帆志知川554 西島博幸(16)

★芸夢倶楽部会員募集。PC-88SR以降、ファミコン、セガを対象とするゲーム専門のクラブを作ろうと思います。活動内容は、おもにソフトの情報交換を中心に会誌の発行も予定。現在会員は5名です。入会を希望される方は、60円切手を同封し、住所、氏名、年齢、使用機種を記入の上、左記まで送ってください。

〒057 北海道浦河郡浦河町常盤93 寺越拓也(15)

★X1と88シリーズのディスクユーザーを中心としたクラブ、**アクセス**です。ソフトの情報交換、月1回の会誌発行がおもな活動内容ですが、他にもいろいろ楽しいことをやっていきたいと思います。会費は月100円、入会金は無料。60円切手同封で左記まで連絡を！

〒755 山口県宇部市松山町5丁目3-39 藤中伸吾(16)

★friend88は、できたてほやほやのPC-88ディスクユーザー専門のクラブです。おもな活動は、ソフトの情報交換、会誌発行、必勝法の研究など。年齢、性別は問いません。ゲームの好きな方、どしどし入会を。くわしくは60円切手を同封して左記まで。返事は確実です。

〒121 東京都足立区舎人6-10-10～406 安藤祐行(14)

★XAFでは、現在会員を募集しています。おもにX1、ファミコンのソフトの情報交換と会誌（隔月刊）発行を中心に活動しています。ゲームの好きな人なら誰でもOK。他にもアニメ、ゲームブック、FM音源などいろいろやってます。入会金、会費は不要。入会希望の方は左記まで。

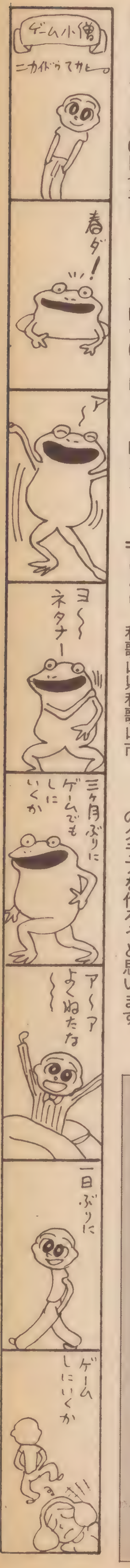
〒676 兵庫県高砂市浜田町2-19-2 野村善胤(15)

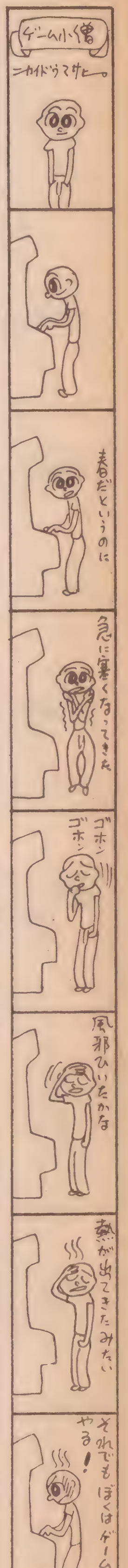
★EXPERT MARKIIIは会員募集中！ 当クラブはマークIIIを中心としたサークルです。4月から月2回手書きの会誌発行を予定。その他、ソフト別攻略本の発行、ソフトの売買・交換なども予定しています。現在会員数35名。中学生以上で入会希望の方は、60円切手を同封して左記まで。

〒569 大阪府高槻市清福寺町10-29 中井友一(14)

キミのサークルを紹介しよう！

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集室との連絡のため）をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。





伝言板

▼5月5日に、とあるイベントを企画中のクワトロ常光です。今月もみんなで必殺武器マッハコレダー!!

●ついに恐れていたことが起こりました。すでにごぞんじのことと思いますが、とうとう某ゲーム雑誌が訴えられました。しかし、これも当然のことなのかもしれません。最近のゲーム雑誌はひどくなる一方ですから……。そのなかで、僕がとくにひどいと思うことが2つあります。

1つは、裏技です。これほどひどいものはありません！裏技のおかげでゲームとしてのおもしろさを失った作品の数も少なくありません（たとえば、グラディウスはフルパワーコマンドのせいで、まともにパワーアップさせる気がなくなった）。

メーカー側も隠れキャラや裏技のためのゲームを作り始めました。裏技が現在のゲームの質の低下につながっているといっても、過言ではありません。

2つめは、攻略法の行き過ぎです。謎を解いて楽しむゲームが、そのおもしろさを完全に失ってしまいます。行き過ぎた攻略法は、ゲームをダメにするだけです。

BEEPをはじめとする出版社の方々、もう一度考え直してみるべきではないでしょうか？

（富山県・バイセイ）

▼たしかに、現在のゲーム自体の質の低下の一因は、ゲーム雑誌の行き過ぎだといえるでしょう。メーカーも、われわれ雑誌関係の人間も、あらゆる面で初心に帰るべきだと思います。

●最近のBEEPについて一言。じつは僕、85年の9月号から読者になったんですが、あのころの特集は斬新でよかった！おもしろプレイや人気ゲームデザイナーの頭の中をさぐるなど、「ああ、来月もまた買おう」という気にさせてくれた。

ところが最近の特集は、ビデオゲーム、RPG、ファミコンのオンパレード！たまに違ったことをしても、内容がマンネリ化しているような気がします。ここらでひとつ、BEEPらしいおNEWな企画をしてみては？と思う今日この頃です。

（山形県・シボウ・レリクス）

▼最近やっているソノシートなんて、「テ〇ビマガジン」や「てれ〇くん」等の児童雑誌をホウフツさせていいと思うけどなあ。ところでレリクス君、公立高入試はどうだった？

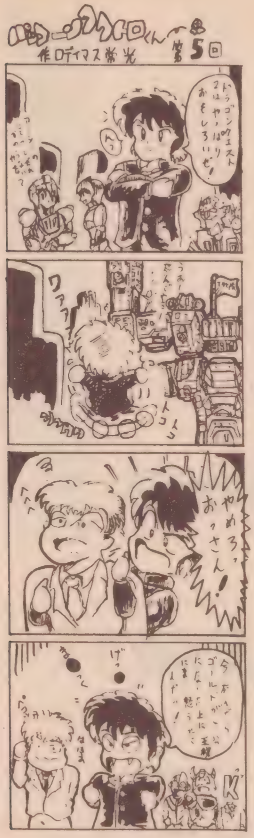
●ナムコにいいたい！最近のファミコンゲームのヒドさはなんだ!!すべて無難で、売れ線のものばかりだ。これでは、まるでハドソンかコナミではないか。昔の開拓者精神を取りもどしてくれ！

セガにいいたい！ファミコンゲームの類似品もたまに作るのはいいが、「類似」・「完全新機軸」の別を明示したらどうか!!

腐らないでほしいから言っているのだ！（その点、エニックスは心配ないな）

（愛知県・破跡乱人）

▼ち……ちびしい。的を射ているだけに、ウ～ム。まっ、たまにはこんな意見もええんとちゃうか（完全に逃げてるな）。



サンダーバードコーナー

●ビートたけしの挑戦状とリンクの冒険をサポートします。リンクで神殿のマップがほしい人は、「マップ希望」と書いてください。

〒283 千葉県東金市田間2244 鈴木大介

●消えたプリンセスをサポートします。デッドゾーン、ディープダンジョンもOK。

〒960-02 福島県福島市飯坂町湯町1 木口亮

●めぞん一刻、ヴァリス、聖女パニックなどをサポートします。

〒630-01 奈良県生駒市鹿ノ台北3-7-11 石川浩

文通したいよ～ん

●セガ・マークⅢの大好きな人たちよ。誰でもいいから文通してくれ～。

〒514 三重県津市大字小舟904-1-16 滝川知幸(12)

●FM-77AVユーザーの方でいろいろ教えてくれる人、とくにFM-77のサークルに入っている人、文通しよう。

〒510-12 三重県四日市市智積長351 井上義博(14)

▼今回文通のコーナーにきた手紙で、年齢を書いてないものが何通もあった。次回からはちゃんと書いてくるように。

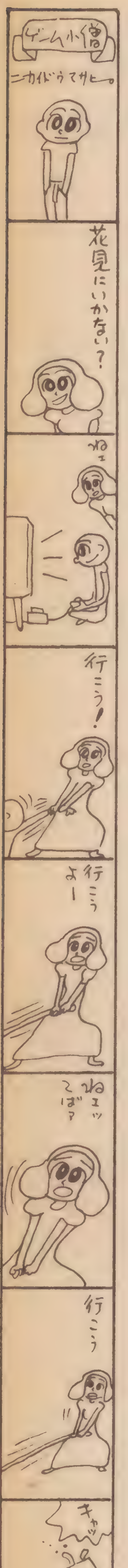
なお、今月予定していた「まぼろし探偵団」のコーナーは、諸般の事情でつぶれてしまった（ようするにいい情報がこなかったんだけど……）。

でも、「マヌケなもの」は必ず実現しようと思っているので、引き続きお手紙お寄せください。ヨロシク！

▼広島県・芳賀なおと君
▲千葉県・秦野健一君

伝言板おたより募集

文通希望やサポート志願、BEEPのライターへのメッセージなど、何でも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおことわりします。あて先は、「BEEP編集室伝言板係」です。文通希望の方は、年齢も忘れずにね。



コナミ雑学 スケルトンパズル 結果発表

3月号50ページのパズルにたくさんの挑戦ありがとう。正解は「ステキナカミオサン」でした。応募総数174通のうち、正解は103通。正解率は59パーセントでした。

誤答のほとんどが、「ステキーカミオサン」という惜しいもの。どうやら「コナゴン」がわかりにくかったようです。

でも、誤答するのも無理はなく、じつはこのパズルにはバグがあったのです!! なんと、問題作成を担当したSHOTANが〝特殊部隊ジャッカル〟を〝特殊戦隊ジャッカル〟と思いこんでいたため、一部文字数が狂っていたのです!! 悩んでしまったみなさんゴメンナサイ。

それでもこんなに正解者が多いとは、BEEPERのみなさんの知識の豊富さには頭が下がります。厳正な抽選により、以下の方にTシャツをお送りします。

岩手県・佐々木日出吉/千葉県・手銭学/埼玉県・山口信弘/東京都・西村彰浩/榎本芳久/長野県・吉見隆/愛知県・中村浩/坪田崇/大阪府・諸正博志/香川県・篠原義人

3月号 読者プレゼント当選者(敬称略)

①**ドラゴンクエストII** 東京都・桜井和樹/大阪府・藤山高志/和歌山県・服部豊

②**ミシシッピー殺人事件** 埼玉県・大隅厚/愛知県・小林幸治/長崎県・山本晃幹

③**消えたプリンセス** 北海道・本間道介/静岡県・西原寿司/愛知県・遠藤徹

④**キングコング2** 宮城県・菊地正伸/大阪府・岡崎秀樹

⑤**火の鳥** 福島県・笹木一信/広島県・石岡康希

⑥**エスパードリーム** 埼玉県・若井敦志/愛知県・鈴木教功/山口県・口羽希

⑦**魔鐘** 北海道・鵜川淳司/千葉県・穂苅佳和/奈良県・福田哲士

⑧**きね子** 東京都・小谷田浩幸/岐阜県・葛谷公揮/三重県・山下幹人

⑨**ダブルターゲット** 東京都・影山仁/石川県・粟倉宏/岐阜県・松久正幸/京都府・松本雅範/山口県・安田裕一

⑩**グレートゴルフ** 東京都・伊庭弘雄/神奈川県・飴谷英嗣/福井県・森石義浩/和歌山県・森田洋司/兵庫県・小林岳夫

⑪**ウッディポップ** 宮城県・平野次美/静岡県・河合健太郎/滋賀県・奥田章/兵庫県・菊池隆司/熊本県・嶋本雅之

⑫**ウィザードリィシナリオ#2** 青森県・上原敬一郎/山形県・横尾知明/東京都・杉浦均/愛媛県・伊藤六裕

⑬**めぞん一刻** 愛知県・石原朋弘/愛媛県・尾崎充/鹿児島県・長瀬正典

⑭**AIR** 岩手県・橋本紀彦/栃木県・福島大輔/東京都・西良久

⑮**少年マイクのひとり旅** 北海道・林達也/茨城県・小島角二/東京都・近藤御旗

⑯**迷宮神話** 秋田県・池谷卓美/静岡県・鈴木慎吾

⑰**は〜りぃふおっくすMSXスペシャル** 青森県・木村仲宏/奈良県・安西貴志/大阪府・服部尚徳

⑱**は〜りぃふおっくす雪の魔王編** 北海道・宮越勝之/福島県・野木隆司/栃木県・松長聖彦/千葉県・木幡伸夫/神奈川県・横溝政則/岐阜県・井上浩志/三重県・猪野元浩/兵庫県・真田亨/福岡県・森光行広/長崎県・平康二

⑲**ワルキューレの冒険/時の鍵伝説** 茨城県・蔵本淳/富山県・殿城直人/愛知県・松川拓朗/岡山県・米井昌幸/大分県・河野公博

⑳**NanDa腕時計** 青森県・石沢宏幸/岩手県・似内忍/新潟県・堀川雅浩

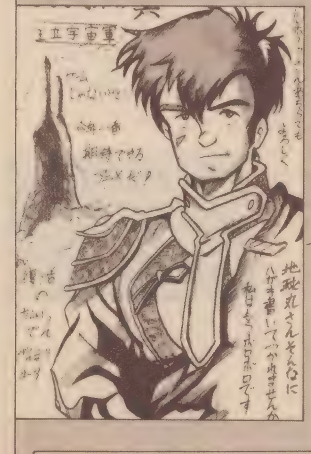
㉑**NanDaトレーナー** 静岡県・佐藤方亮/香川県・真鍋和明/大分県・三浦要

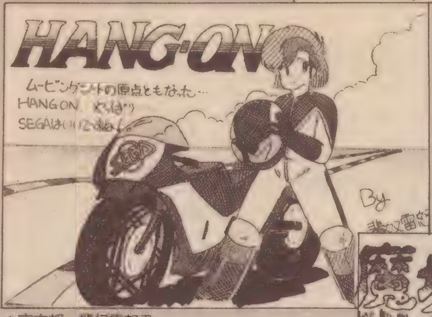
㉒**ダライアスポスター** 愛知県・重見潤吾/大阪府・長山剛士

㉓**スーパーゼビウス/ガンプの謎** 新潟県・滝沢道晃/千葉県・神内盛二/神奈川県・呉智成/岐阜県・松崎昌史/大分県・秋吉裕二

㉔**がんばれゴエモンからくり道中ゲーム** 岩手県・阿部俊光/静岡県・海野正光/鈴木基之/大分県・渡辺智大/宮崎県・吉本哲哉

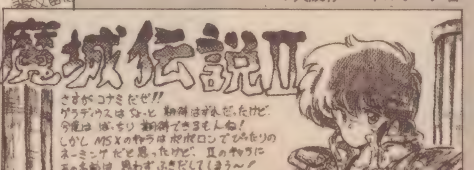
▼福島県・復活のカムイでん君



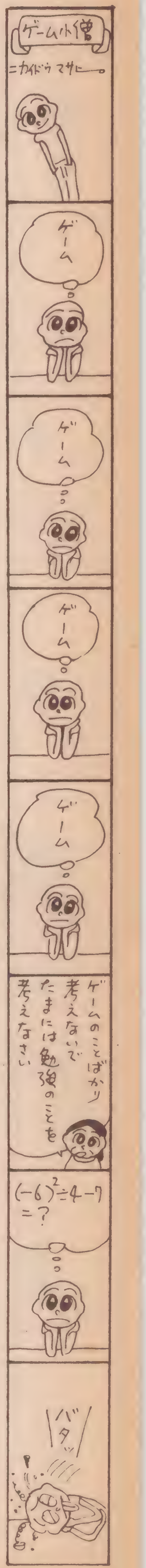


▲東京都・鬣奴雷怒君

▼大阪府・バトルホーク君



▲福岡県・林幸治君



【今月の講評】

ウ〜ム、関東があい変わらず強いなあ。こりゃ、来月から南と北に分割しないと勝負にならんかな。それとも東京だけ別にするかな。検討してみよう、うん……。もちろん、それよりは他ブロックの奮起のほうに期待したいけどね。

MVPは、権田俵君の迫力が、3つのコーナーをまたにかけて活躍したシホウ・レリクス（といっても、ポイントになったのは、なんでも必勝法だけなんだよね）を圧倒したという感じだ。この制度の開始から3回目でイラストのMVPが2回だけど、別にイラストが有利ってわけじゃないから、他のコーナーにもどんどんハガキを送ってね。

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	18	6	24
関東	33	13	46
中部	12	6	18
近畿	6	9	15
中国・四国	11	5	16
九州	6	3	9

4月号のゴメンナサイ

●12ページのリンクの冒険の記事で、第4の神殿と第5の神殿のボスの写真が入れ替わっていました。

●150ページのゲイトオブラビリンスの記事で、宿屋とお店の写真が入れ替わっていました。

●44ページのビデオゲームクイズのQ10に正解がありませんでした。T・S氏、一生の不覚でしょう。ちなみに正解は〝ダッカー〟です。

●172ページの出る順ソフト表で、愛戦士ニコルが、哀戦士になっていました。なんて哀れな間違いなのでしょうか！

●98ページの写真Eの説明文で、〝右のワープドア〟とあるのは、〝左のワープドア〟の間違いでした。混乱させてスミマセン。

●174ページのプレゼント、⑲ドラゴンクエストII・ミュージックテープのところで、画面写真（ムーンブルク城内）の左右が逆になっていました（しかし、よくこんなのに気づきますね。指摘してくれたみなさん、尊敬しちゃいますよ、ホント）。

●166ページのデビューあべにゅうで、抄本三国志の写真が、信長の野望・全国版になっていました。

というわけで、不滅の連載はまだまだ続きそうです。どうか長い目で見守ってやってください（ゴメンナサイ!!）。

BEEPスタッフ募集

BEEP編集室では、次のような人（アルバイト）を募集しています。

①コンピュータゲームに関する分野の原稿を書ける人。
②文章は苦手でも、とにかくゲームに自信があり、撮影の手伝いなどができる人。

以上、いずれも（原則として）18歳以上で東京近郊在住の人に限ります（男女不問）。住所、氏名、電話番号、使用機種、希望職種、年齢、その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室スタッフ募集係あてに送ってください。BEEPスタッフとして登録されたときは、ご連絡します。

すべてのコーナーの送り先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室□□□□係

86年のバックナンバー

●86年3月号
特集・16ビットゲームを撃て!!

●86年5月号
特集・ちょっと待って！ファミコン

●86年6月号
特集・近ごろ、ゲームミュージック

●86年7月号
特集・掟破りのBEEPスポーツ大将

●86年8月号
特集・遠藤雅伸さんとつくったBEEP

●86年9月号
特集・シミュレーションゲームの誘惑

●86年10月号
特集・ゲームの美学だ！まいったか！

●86年12月号
特集・とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集

●87年1月号

☆特集I　マークIIIVSファミコン紅白ゲーム合戦
・スペースハリアー VS もえろツインビー／阿修羅 VS 怒／メトロクロス VS アレックスキッドほか
☆特集II　MSXに注目！
・レリクス／ドラゴンクエスト／夢大陸アドベンチャーほか
☆徹底研究　エリュシオン
☆特別企画　コナミ・ゲームミュージック

●87年2月号

☆特集I　コンピュータとボードのあぶなぁ〜い関係
・ドラゴンバスター／フンタ／アート・オブ・ウォー／地球防衛軍ほか
☆特集II　ファミん子塾
・ドラゴンバスター／ディープダンジョンほか
☆徹底研究　摩訶迦羅　☆特集III　MSXランド
・三国志／キングコング2ほか
☆特別付録　GOOD or EVIL

●87年3月号

☆特集I　大波コナミノリまくりっ!!
・10倍楽しい最新ゲームコーナー
ダブルドリブル／エスパードリームほか
・㊫のコナミ訪問記／コナミMSXゲーム㊙コマンド集ほか
☆特集II　爆走!!　セガレポート
・ダブルターゲット／ウッディポップほか
☆徹底研究　めぞん一刻／ウィザードリィII
☆特別企画　ゲームミュージック第2弾

●87年4月号

☆特集I　ビデオゲーム調査団走る!!
・ダライアスの構造を探る!!　・必勝ゲーム予備校（スーパーバブルボブル／源平討魔伝ほか）
☆徹底研究特集
・アート・オブ・ウォー／信長の野望全国版／バビロン
☆セガレポート
・スーパーワンダーボーイ／グレートバレーボールほか
☆ファミん子塾
・リンクの冒険／グーニーズ2ほか

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円、87年1・3月号は1冊390円）のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話でお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業 ☎03・261・4095

●アートディンク　●9800円　●PC-98シリーズ

by カッペ

機体とソフトの設計が勝敗のすべてを左右するこのゲーム。しっかり気合を入れてかかってくれ。今回は隠しコマンドも公開するぞ!!

徹　底　研　究

カッペの徹底研究

お久しぶり、1月号で稚拙な代筆をやってのけたカッペです。世間の冷たい目にもめげず、今度は独得のゲームセンスが光るアートディンクの「地球防衛軍」を徹底研究することになってしまった。

この「地球防衛軍」なるゲーム、2月号の紹介記事を読んでもらえばわかるように、じつにゲーマーの食指をそそるおもしろそうなゲームなわけだが、いざ手にしてみるとなかなかむずかしいんだなこれが。

何しろゲームの中核になる「ソフトウェア生産工場」でのプログラミング、これがよくわからない。

▼「暗黒域お友達型空間トーチカ」の航法プログラム。まだまだ改良の余地あり。ちなみにこれで成功する率は5回に1回くらい。

何をどうしたらどうなるのか？ なにを優先したらいいのか？

この記事を読んでいる人の中にも、買ったはいいがどうも思うように楽しめない……とか、いろんな記事でベタぼめなんだけど、どうやったらそういうふうに楽しめるのか、と途方にくれている人もいるんではないかな？

そこで「地球防衛軍」テクニカルマニュアルと題して、いかにU.E.と戦うかを解説することにしよう。

2098年……

年末の忙しい最中、宇宙のどこかの知的生命体（UNIDENTIFIDE ENEMY）が、太陽系に対して武力を持って侵攻してきた。

太陽系内で侵攻され得る知的生命体が人類だけであることに気付いた連邦会議は、地球防衛軍（THE EARTH SELF DEFENSE FORCE）を設立し、彼らの目的も知らないまま武力対抗することになる。

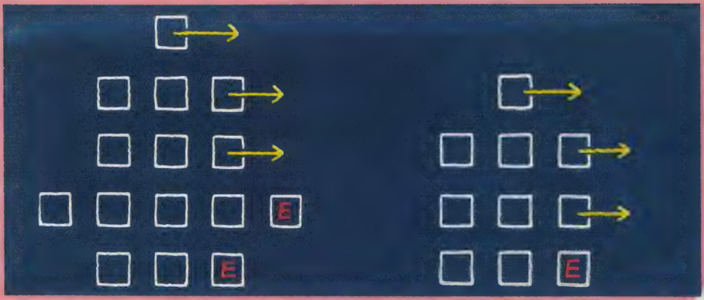
ESDFの持つ戦力は、連邦宇宙指令船を転用した母艦ただ1隻である。この母艦は、艦内に8つのドックを持ち、大型戦闘艇を一瞬にして組み立てられるというべらぼうな生産能力を持つ。しかし、

1つのドックからは、つねに1機しか戦闘機を発進できない（最大8機までしか戦えない）という欠点もある。

この未知の敵と対峙するにあたっての明るいニュースは、敵の戦力がこちらのものと大差ない（というよりまったく変わらない）という1点につきる。そしていよいよ土星空域で、人類史上初の宇宙戦争が始まる。

ただ、ここで忘れてはならないのが、U.E.そのものである。彼らはいったいどこから、そして何のために太陽系を訪れたのだろう。はたして彼らの目的は地球侵略なのだろうか……。

なんかマニュアルに書いてあったのと違うような気もするけど、まあ、こんなもんだろう。


「暗黒域お友達型空間トーチカ」用の艦。横方向のペイロードは6つ。測距センサーなど無視してひたすら陽子砲と照準センサーを積む。

◀おお間抜けの敵。このようなぶざまなことにならないように。

ハードウェア

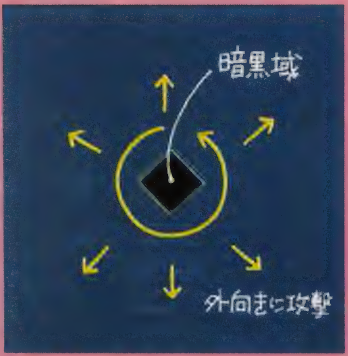
「地球防衛軍」は、U.E.艦隊と戦う地球側の戦闘機を設計、プログラムしていくシミュレーションゲームなわけだが、この戦闘機の生産は「ハードウェア生産工場」と「ソフトウェア生産工場」に分かれている。

まずはハードウェアについて説明しよう。ハードウェアは、

- ●機体
- ●エンジン……メイン・サブ
- ●プロセッサ……航法、操舵、攻撃
- ●センサー……測距、照準
- ●陽子砲

の5つに分かれている。これを、機体は別として目的別に分類すると、攻撃系、操縦系に分けることができ、それぞれは独立している。また、操縦系は航法と操舵の2つに分かれていて、これも完全に独立したシステムになっている。

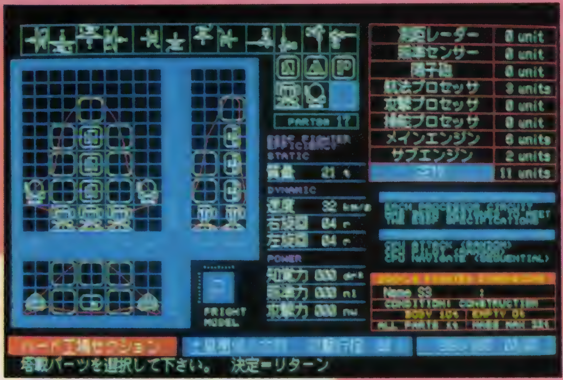
機体は、大型と小型の2種類が用意されているが、この2機の大きな違いは、ペイロードの数と機体の重さだ。小型機のペイロードの数は22、大型機は28になっている。当然大型機のほうが大量にものを積み込めるが、そのぶん有利かというと、必ずしもそうとはいえない。



「暗黒域お友達型空間トーチカ」の図。とにかく弾をばらまく。暗黒域に隠されて被弾する率は非常に低い……が、この態勢にもって行くのは至難の技だ。

たとえば、エンジンの数を考えてみよう。エンジンは後方に開いているペイロードにしか配置できない。で、大型機と小型機のエンジン配置が可能なペイロードの数は……どちらも8ヵ所だけ。

もともと重たい大型機は、じつは小型機と同じだけの推力しか持っていない……すなわちスピードが出ないわけだ。同様なことが、センサーや陽子砲にもいえてしまったりする。おまけに大型機はサイズのでかいぶんだけ弾に当たりやすい（大型機も小型機も一撃で破壊できるのに！）。大型機っていうやつは意外と使いにくいのかもしれない。



突入艦。ご覧のように一切のムダを排除したシンプルな構成になっている。ちなみに2階はエンジンのみ。

エンジンにはメインエンジンとサブエンジンの2つがある。これらの配置にはいろいろな制限があり、設置には気を付けなくてはならない。

まず、メインエンジンは左右のバランスがとれていなくてはならない。サブエンジンは必ず設置しなくてはならない。と、ここまではマニュアルにも書いてあるんだが……。サブエンジンは少なくとも左右に1基ずつは設置しないとまずい、という新事実が明らかになった。じつは、右旋回しかできない機体を作ったら、発進直後に味方空母に激突してしまったんだな。

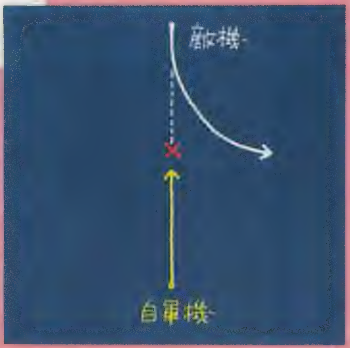
陽子砲は、敵を攻撃する（体当たりを除けば）唯一の手段で、前後左右の4方向に設置できる。同一方向にたくさん（最大3基）並べると連射ができるようになる。

センサーは、戦闘機の目に当たる部分で、攻撃プロセッサには照準センサーが、操舵プロセッサには測距センサーが用意されている。

ちなみに、航法プロセッサ用のセンサーはとくに用意されていないが、これは初めからプロセッサに組み込まれている重力センサーがあるためらしい。各センサーは前後左右の4方向に設置できて、有効範囲は180度ある。同一方向のセンサーの数を増やすと、センサーの有効距離が平方根に比例して延びていく。

さて、ここで先ほどの各系統の独立性について考えてみよう。この問題は、ソフトウェアにも関わりがあるんだ。

戦闘機の戦闘行動は、3つのプ



初戦で避けたい悲劇。操舵プロセッサを搭載しない艦は、とくにはまりやすい。露払いをたてて回避するのがよい。なお敵が間抜けな場合（大体最初のほうは間抜けが多い）逆にこの手が通用する。

ロセッサに入っている「攻撃」、「操舵」、「航法」の各プログラムでコントロールされている。この3つの行動要素に関わっているのが、まったく別のハードウェアなんだ。

●攻撃に関わるのは、
操舵プロセッサ、照準センサー、陽子砲

●操舵に関わるのは、
操舵プロセッサ、測距センサー、エンジン

●航法に関わるのは、
エンジン（エンジンは、操舵と航法のどちらかが使用する）

というふうになっている。

だから、エンジン以外の操舵関係のハードウェアをなくして、攻撃専用の船を作ったりすることも可能なんだ。これは、後で触れる機体の目的性に関わる大きな要素になる。

ソフトウェア

さて、問題のソフトウェアだ。ソフトウェアは3つの部門、

●航法
●操舵
●攻撃

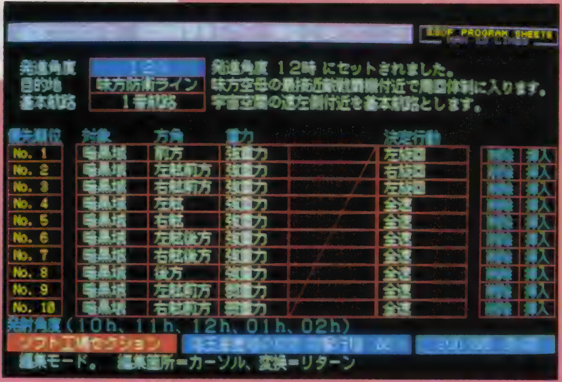
に分かれている。

航法プログラムは2つの要素に分かれていて、敵空母までの大まかな航路を指定する部分と、恐怖の暗黒域に対する航路の変更を司っている。

戦闘想定空域には大型艦をはべらしておいて、「突入部隊」の突破を助ける。「突入部隊」は航法プロセッサとエンジン以外を、思い切って切り捨てた高速突破型だ。

この航法プログラムは、操舵プログラムの始動と共に機能を停止してしまうので、暗黒域近辺での戦闘はかなり危険なものになってしまう。暗黒域に対するセンサーはとくになく、照準センサーも測距センサーもない艦でもちゃんと機能する。

航路は、0～7までの8つと、航路無指定の計9つが指定でき、発進角は、10時から2時まで、30度ごとに5つのなかから選択できる。遠距離にいる敵の迎撃には、敵の進入航路に合わせて航路を指定するとよい。



▼「突入部隊」の航法プログラム。とにかく暗黒域をいかにやり過ごすかが問題。

近距離まで進入を許してしまったときには、航路無指定で、発進角を合わせてから発進する。ちなみに、初めから航路無指定で発進させると、どこへ飛んでいくかは神のみぞ知るという騒ぎになってしまう。

操舵プログラムは、接敵したときに威力を発揮する。このプログラムの中で意外と使いづらいのが「×接近」という動きなんだけど、実際はあまり意味がない。

1対1の戦闘だと効果的かもしれないが、16機が乱戦状態に入ってしまうと、次々にプログラムが変更されて、「接近」状態を維持するどころか、いつ「接近」したのかすらわからなくなってしまう（だれか「×接近」の有効な利用方法に気付いた方は、御一報ください。私にゃわからん）。

とにかく重要なのは、敵との正面衝突を避けるという1点につきる。できれば操舵プログラムの1行目に「敵機　中距離　接近中　右旋回」を入れたほうがいいと思う。緒戦で撃滅されると情けなくなってしまうから……。戦略的にみると操舵プログラムはあまり重要ではないかもしれない。

◀「突入部隊」はこのようにまとめて発進させたほうがいい。

次に攻撃プログラム。これは陽子砲を発射するプログラムだ。

実際、ゲームでの乱戦かげんを見れば理解してもらえるんだけど、攻撃プログラムはそれほど力を入れて考えなくてもいい。とりあえず乱射するのがいちばんだったりする。なにしろ当たらないんだ、こいつが。原因はハッキリしていて、射撃方向が前後左右の4方向のみという致命的な制限と、発射のタイミングがトロいという2つの要素が「悪」になっている。

こうなれば、ヘタな陽子砲も数撃ちゃあなんとか……、どうしても敵にダメージを与えたいと思うなら、攻撃プロセッサ3基に適当なプログラムを打ち込み、陽子砲を山ほど積み込むと効果的だ。

戦略と戦術

このゲームは、コンストラクション的要素がやたら目について、戦略的要素が隠れてしまっているが、じつはここが肝心だったりする。一言で戦略といっても、これがなかなか難しい。「大戦略」のようにはいかない。何しろ敵はこちらの作戦に合わせて手を打ってくるんだから。とりあえず、1回前進するごとに戦法を変えていくのも手だが、意外と戦術レベルで解決する問題も多い。

ゲーム全体を通していえる戦略としては、各戦闘機の役割をはっきりさせることと、「地球防衛

速度による航路の影響。低速船ほど巻き込まれやすい。これは船の重さに関係なく、ただひたすら速度に関係する（はずである。僕は物理でそう習った）。

軍」の目的を明確にすることの2つがあげられる。

まず、防衛軍の目的は、決して敵の戦闘機をばたばた落とすことではないということだ。もちろん目的のための手段として戦闘機を落とすことはあるだろうけど、本来の目的は敵空母に対する体当たり攻撃を成功させる、あるいは、敵空母を後退させるということだ。

では、敵空母に到達するにはどのような条件が必要か?

1つには、敵戦闘機を無視して、ひたすら前進する「突入部隊」だ。次に、この「突入部隊」が敵と衝突をするのを避けるための「攪乱部隊」。こいつがないと「突入部隊」は敵空母を見る前に宇宙の塵となってしまう。

「突入部隊」の条件は、高速で移動できることと、敵機を無視すること。そして、暗黒域を回避することの3つがある。

高速で移動するという点は、小型機を使用することでほぼ解決できる。敵機を無視するには、操舵プロセッサと測距センサーを積まなければいい。こうすれば軽量化も進むし、操舵プロセッサの作動で航法プロセッサが停止して暗黒域に引き込まれることもない。

しかしここで問題がある。操舵プログラムで触れた正面衝突だ。この問題を解決するために「攪乱部隊」が必要になってくる。この部隊は「突入部隊」に先立って戦闘予想宙域に到達して、敵の操舵プロセッサを反応させることで、基本航路を開ける役割を負っている。「攪乱部隊」の条件は、敵戦闘機とできるだけ長く接触して、敵の航法プロセッサを停止させておくことだ。これを満たすにはいくつかの方法が考えられるが、いずれにしても大型機を使用することになる。

「攪乱部隊」の各機の性格はプレイヤーの好みによるが、そのいくつかのパターンをあげてみよう。

●戦闘空域放浪型

とにかく戦闘空域に到達して敵にまとわりつく。戦闘などせず、できるかぎりの軽量化を図って「突入部隊」の発進を早める。生き残れると考えないほうがいい。ただし、死んでしまっても生産する手間はかからない。奇襲作戦向き。

●トーチカ型

後で説明する「暗黒域とお友達になる」方法で、ひたすら敵を叩き潰す。成功率が低いのと、失敗したときの生存率の低さは天下一品。過激な人向き。

●正統派戦闘機型

素直に自分の好みの戦闘機にしたてる。これといって特徴はないが長生きできる。わりと作りやすいので、何度も生産する面倒くささがないのが最大の特徴。

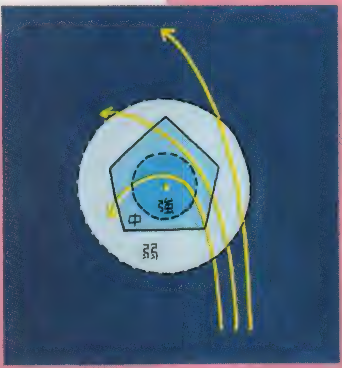
さて、マニュアルにも書いてあった「暗黒域とお友達になる」方法。

暗黒域は、強い重力を持つブラックホールで、物体の質量に関わりなく一定の力で物を引き寄せる。暗黒域の近くをまっすぐに通ろうとする機体は、機体の重さに関係なく航路を内側に変更させられてしまう。この度合いは、機体の速度が大きいほど小さくてすみ、遅いほど大きく影響する。これが暗黒域の特徴だ。

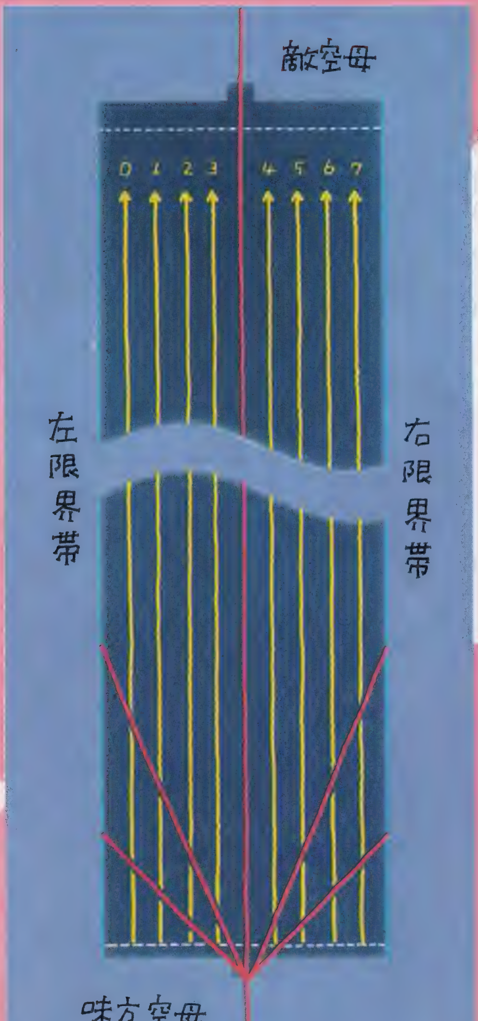
当然、暗黒域を避けて通るには、足の速い小型機が有利になる。ここで「×接近」を使った戦法を考えてみる。

▲敵を無視して猪突猛進する「突入部隊」。「攪乱部隊」のおかげで航路上の敵は混乱している。

▼正統派「攪乱部隊」のプログラムの一例。このように意味もなく乱射するほうが、じつは効果的だったりする。



暗黒域の重力分布と直進航路はこのようになっている。中重力のうちに回避しないと、かなりシビアになってくる。



航路マップ。遠距離迎撃には基本航路を、近距離迎撃には発進角をあわせてやる。もちろんそれでも進入を許してしまったら、一刻も早く後退だ。

戦闘予想宙域で、限界帯の内側にある暗黒域をみつけたら、暗黒域をかすめている基本航路を探す。ここまでくれば、後は運試し。暗黒域に「×接近」をかける。間違っても操舵プロセッサなんぞ使わない。あとはひたすら外に向けて撃つ！

大型機の場合、円周の外向きに設置できるペイロードは6ヵ所あるわけだが、ここは照準センサー3基、陽子砲3基を設置するといい。そのほか外部に向けて開いているペイロードには、照準センサーを積めるだけ積む。あとは、攻撃プロセッサに乱射プログラムをほうりこんでおく。うまくすれば、無敵トーチカのできあがりというわけだ。

隠しコマンド

さてさて、やはり出てきた隠しコマンド。

すでに気付いた人もいるだろうけど、「地球防衛軍」にも隠しコマンドがあったりする。これは通称「Uコマンド」といわれているもので、プログラムの実験用のルーチンがそのまま残されていたものだ。これを使うと自分でデザインした戦闘機をU.E.側の戦闘機として登場させることができたりする（どーだすげーだろ）。さっそくそのやり方を紹介しよう。

まず、フォーマットしたディスクを用意する。これをドライブ2に入れて「地球防衛軍」を立ちあげる。このコマンドは、2ドライブ用なので、1ドライブしか持っていない人は諦めるか、もう1台ドライブを買ってくるように。

「新しくゲームを始めますか？」と聞かれたら、すっとぼけて「U」と答える。すると、「拡張版地球防衛軍」になる。

あとの遊び方は通常どおりだけど、U.E.のデータをドライブ2から読み込むので、ゲーム中はディスクを抜かないように。

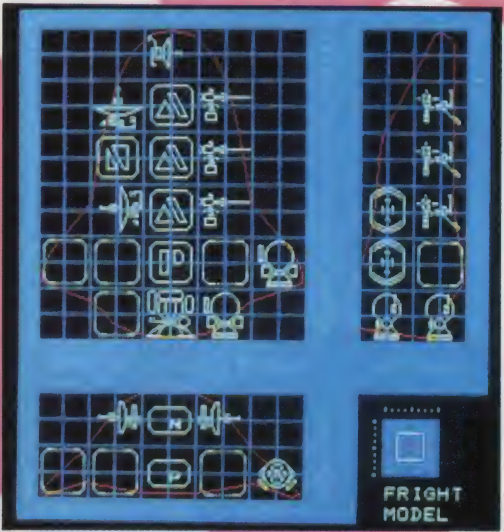
さらに、1度作ったU.E.戦闘部隊のデータも修正可能だったりする。例によって、

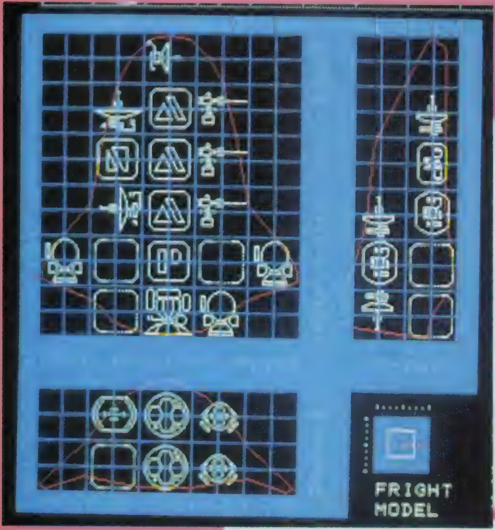
「新しくゲームを始めますか？」と聞かれる。「N」と答える。

「ディスクをどのドライブに入れましたか？」と聞かれる。「U」と答える。

あとは好きな部隊をロードして、データを修正したら同じ部隊にセーブすればできあがり。

注意事項としては、U.E.戦闘部隊作成および修正中には、絶対コントロールセンターに行かないこと、くらいだな。





◀▲このアホウ(上)が味方空母に突っ込んだ。その後左のように改良してなんとかなった。

▼暗黒域に引っ張られる「突入部隊」。全速で離脱中。

U.E.

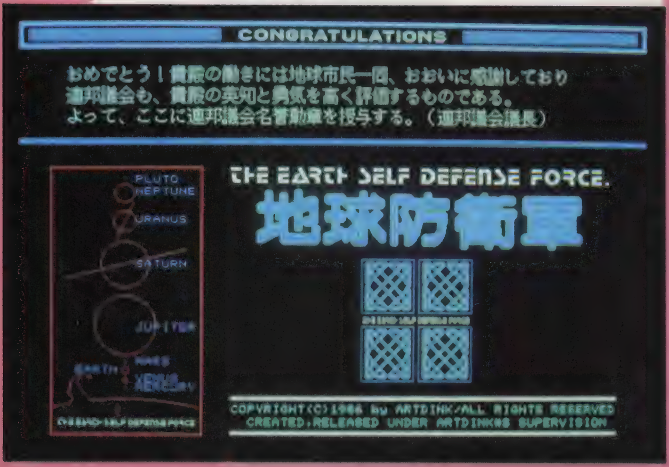
さて、冒頭でいった「U.E.の目的は？」という疑問。結局のところいまだ明らかになっていない。

アートディンクの人に聞いたら、「このままほっときはしませんよ」とのこと。もしかしたらIIかな？

とりあえずは目前に迫りつつあるU.E.艦隊のせん滅に挑戦してくだせえ。もし、その作戦にこのテクニカルマニュアルが役に立てば幸いだったりして……。

「GOOD LUCK」

▼このメッセージが見られるよう、諸君の健闘を期待したりする。



ファミん子塾

最近のファミコンゲームは難しい。1メガなんてザラで、マップの広さとアイテムの数を競っている気さえするね。メーカーも生き残るためとはいえ、大変だなあ。

今月の課題

- さんまの名探偵（ナムコ）
- アルゴスの戦士（テクモ）
- 魔界島（カプコン）

さんまの名探偵

ナムコ　ROM
4,900円　発売中

文／たけじゅん

まるでテレビで「ひょうきん族」を見てる気にさせるゲーム登場‼ 文珍殺人事件を解明せよ！

©㈱ナムコ

桂文珍殺人事件発生‼

さんまの逆襲

あの人気絶頂、好感度NO・1男「明石家さんま」が、ファミコンゲームとなってキミのもとへ！ キミはさんまを引き連れて殺人事件を解決しなければならない。殺されたのは、なんと桂文珍だ。

なんだかプレイする前から、ハチャメチャになるのが目に見えてきたことと思うが、もちろん、僕だって、これはとんでもないゲームなんだろうと思っていたさ。しかし！ これが意外とまとも（？）な探偵ゲームだからびっくり。

あちらこちらで聞き込みして、謎を1つ1つ解決していくところなんかは、「ポートピア……」を思い出させるできのよさ。でも、やっぱりギャグは随所にちりばめられているからご安心を……。

それでは、ストーリーから。

関西お笑い界を牛耳る吉本高行の別荘披露パーティー。もちろん、お笑い界のスーパースターたちが大勢出席していた。そんなとき、パーティー会場のとなりの金庫室で、出席者の1人桂文珍の死体が発見された。しかも、金庫の中の「アフリカの星」という200カラットのダイヤもなくなっていたのだった。

▲吉本高行家……ここでのパーティー中、金庫室で殺人事件が起こったのだ。

▲ボートレース場……ボートといえば、もちろんやすし師匠。レースで勝つと重大な情報がもらえる。

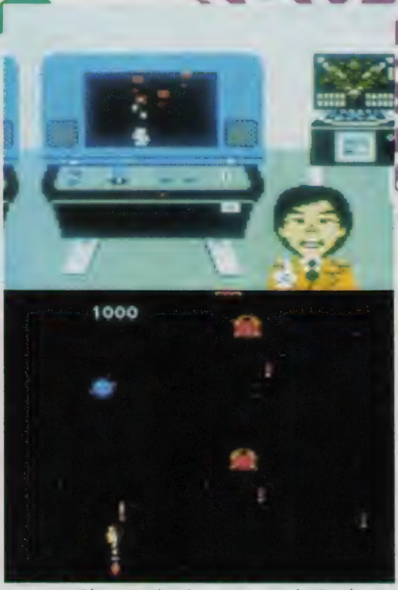
▲新宿……新幹線に乗ってスタジオ・マルタ前へ。芸人さんが来てるかもしれないよ。

関西地方マップ

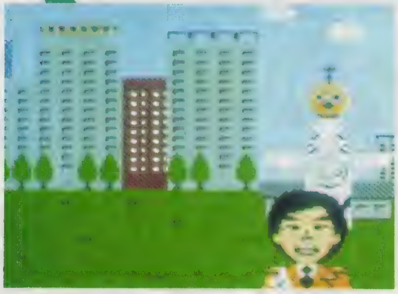
▲さんまの事務所……ここで頭の中を整理したりしよう。脅迫電話もかかってくるぞ。

まだまだ広がりまっせ！

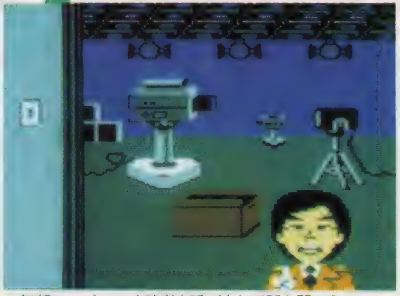
どこまで広がるんだろ？



▲ゲームセンターキャロット……なぜかギャラクシガニというシューティングゲームをやらされる。



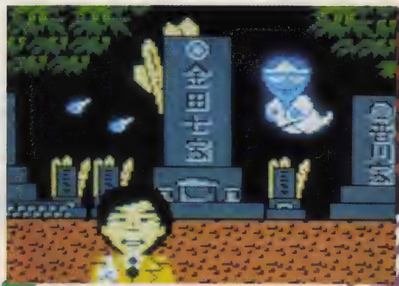
▲千里が丘……ここは万博会場。ここも条件を満たさないと、人と会えない。



▲毎朝テレビ……出演者を呼び出して話を聞こう。ここでもいろんな情報が得られる。

ファミん子塾

事件現場吉本高行宅を洗え!

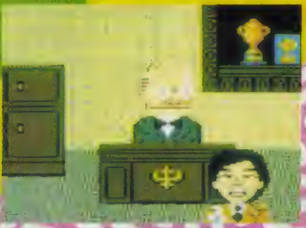


▲金田七耕助の墓……ここで本を取らないとコンティーニューできないんだ

▼金庫室……ここにダイヤがある。おや、何か光るものが落ちてるぞ。

▼あや子の部屋……パーティー出席者に関して聞くもよし、物色するもよし。

▲パーティー会場……テーブルの上にあるものは証拠品として取ろう。



▲高行の部屋……ここでパーティー出席者に関して聞こう。

吉本社長宅は、事件の最初に、あらゆる基本的情報を得ることのできる場所。聞けること、取れそうなものは、必ずもらっておこう。パーティー会場のライター、金庫のコンタクトレンズ、あや子の部屋で現場写真はゼッタイに!

▲エアロビクススタジオ……くるよがかよっている。いろいろ楽しめそうだね。

▲たこやき屋……ここのたこやきはとてもおいしい。

▲道頓堀……条件を満たさないと人と会えない。

▲ナンバ花月……楽屋だ。ここに人を呼んだり、部屋を調べてみよう。

▲文珍の家……机の上にはパソコン。

容疑者リスト

調書

事件について

オール巨人

……トイレに行ったとき、金庫室のドアが空いていたんで、行ってみたら文珍さんが倒れているのやからな……。

- 用があるいうて、パーティーには出てへんかったで。
- おれは知らんよ。他をあたってみい。
- おどろいたわ。トイレに行ったとき……文珍さんが倒れてるのやからな。そのままホールにとってかえし……。
- 相手は気が弱すぎるのや。
- おれは知らんよ。他をあたってみい。
- おれは知らんよ。他をあたってみい。
- おれは知らんよ。他をあたってみい。
- おれは知らんよ。他をあたってみい。
- ギャラが安いって悪酔いしとったわ。……吉本はんの部屋に行っとったんと違うかな。
- のりおは絶対あやしいで。吉本に不平たらたらやったし。

巨人のアリバイは「トイレに行ったのは、死体を発見したときだけだ」ということ。ええネタとか仕事に関して聞くと、何かを隠している様子。他にも隠していることがありそうな気が……。のりおがあやしいと思っているらしい。

調書

事件について

吉本高行

……あそこには、アフリカの星というダイヤがあったんじゃ。……じゃから犯人はパーティー出席者の中に……。

- わしの自慢の娘じゃ。
- あや子と結婚したいといっておった。おしい男をなくしたものよ。
- あのコンビは最近スランプだったようだ。
- あのコンビは最近スランプだったようだ。
- あいつらは、あとどのくらいかせげるのかの。わしは心配だ。
- サブローにいったことと同じ。
- まだまだかせげると思っている。そういえばあいつら、この前ダイヤのこと聞いていったな……。
- いくよにいったことと同じ。
- かけだしのくせにギャラを上げろといつもほざいておるな。うるさいやつじゃ。
- 何をやっているのかわからんやつだ。最近うけているらしいがの。

たかゆきのアリバイは、「ずっとこの部屋にいた。金庫室へはホールを通らないといけないから、みんなに聞いてみてくれ」とのこと。全体的にたかゆきは芸人を金づるとしか思ってなく、いくよ、くるよがあやしいと思っているようだ。

調書

事件について

太平サブロー

紳助の様子がおかしかったで。……へんに落ちつきがなかったし、何かあるで。

- あの人は被害者でっしゃろ。
- わからんですわ。今日のところはかんべんしてください。
- 文珍さん？　まじめな人でしたよ。シローくんは逆うらみしてたんや。
- 事件を起こしそうな人やないで。
- あの人は酔ったら怖(こわ)い人やわ。やるかもしれんよ。
- シローくん？　いくら文珍さんのことうらんでたって、あいつが人殺せるはずおまへんがな。
- 事件を起こしそうな人やないで。
- ダイヤのこと、しきりに話してたなあ。
- ……なんや借金いっぱいあったし、それが近々大金が入るって自分でうわさ流してるんやで。
- このところ、シローくんとつるんで何かやっとるようやけど。パーティーのときも、コソコソやってたなあ。

サブローのアリバイは「ずっとホールにいてました。誰に聞いてもいいですよ」とのこと。彼の話によると、どうも紳助とシローがあやしいのではと思ってしまう。くるよも、ダイヤのことは、くわしいみたいだし……。

調書

事件について

オール阪神

あんな事件に巻きこまれて、わしゃほんまについてまへんわ。そんなことより仕事のこと聞いてくなはれ。

- とくに変わったことは知りまへん。
- とくに変わったことは知りまへん。
- とくに変わったことは知りまへん。
- ええネタ持ってくるんは、ええんやけど、どうもイライラしとるねん。なんか隠してることあるかもしれまへん。
- 彼らのモノマネ、ええねえ。ええ味出してます。
- 彼らのモノマネ、ええねえ。ええ味出してます。
- あの2人、よう笑いとってますよ。さすがベテランや。
- あの2人、よう笑いとってますよ。さすがベテランや。
- とくに変わったことは知りまへん。
- とくに変わったことは知りまへん。

阪神のアリバイは「食べるのに夢中でホールから1歩も出てない」とのこと。彼らは世間でスランプといわれてたが、事件以来巨人がいいネタを持ってくるから、調子が上向いてきているらしい。

調書

事件について

吉本あや子

……ホールから金庫室へは誰でも行けたはずです。犯人はパーティーの出席者の中にいるはずです。

- 父は仕事が入ったといってずっと部屋にとじこもっていました。……父の部屋からはホールを通らないと……。
- ……結婚まで考えていたのに……。そうだ、千里が丘に文珍さんの家があります……。
- とくに変わった様子はありませんでした。
- 巨人さんが、事件の最初の発見者です。
- とくに変わった様子はありませんでした。
- シローさんとのりおさんがこそこそ話をしていたのを覚えています。
- とくに変わった様子はありませんでした。
- パーティーの途中から片目がかすむっていってました。どうしたのかしら。
- そわそわしてるようでした。だいぶ酔っていたようです。
- シローさんとのりおさんがこそこそ話していたのを覚えています。

あや子のアリバイは、とりあえずないみたい。でも文珍の婚約者だから容疑者からハズしてもいいのだろうか……。かなり重要なことをいろいろ聞けるからありがたい。ぴっかり女子大の1年生だ。

ファミん子塾

調　書

事件について	西川のりお

調　書

事件について	今くるよ
	……吉本みたいなやつこそ殺されれば……おっと、めったなこというもんやないわ。
	うち、だいぶ頭に来てんねん。おっさん何もせんで、もうけてるんやで。
	うちよう知らんのよ。
	文珍はんがかわいそうや……。
	阪神さんは気の弱い人やわ。
	事件以来、見違えるようなエエ舞台やってるで。あんなええネタどっから見つけてきたんやろか。
	うちよう知らんのや。
	あのシローってコは、よくのりおちゃんといっしょにいるで ……。
	いくよちゃんは、ほんまマジメや。
	お金に困ってるってうわさやねえ。でも、きのう会ったときは、近いうちに大金が入るっていってたわ。
	何か、おかしなことやってるって、そんなうわさもあるんよ。
くるよのアリバイは「アリバイいうても、ごちゃごちゃしとったさかいな」ということ。かなり吉本のことをうらんでいるようだ。文珍のことを好きだったという話もあるらしいが……。ダイヤに御執心だ。	

調　書

事件について	太平シロー
	ぼくは、何も知りまへんでー。金庫室にも足ふみ入れてへん。
	あんまり給料さっぴかれるから、今度なぐったるねん。
	女の人はなぐったらあかん。聖徳太子もそういうてはる。
	ぼくは、何も知りまへんでー……。
	煮えきらんオッサンや。1発なぐっちゃろか。
	あんな酒ぐせの悪いやつ、なぐったらええねん。……。
	ええ相ぼうでっせ。
	女の人は……。
	女の人は……。
	紳助、何やったんですか？　ぼくなぐったりまっせ。
	のりお兄さんは芸人の鑑だす。それだけやおまへん。人類の救世主になる人でっせ。
シローのアリバイは「ホールにおりました。これホンマ」とのことだ。シローは血の気が多く、誰のことを聞いても「なぐったろか」だ。その中でのりおに対する言葉が気味悪い。	

調　書

以上の芸人たちの他にも、横山やすしも出てくるし、容疑者としては、あと2人出てくるはずだ。いったい誰なのか？　紳助とのりおは、今回会えなかったので、空欄にした。出会うことができたら自分で証言を記入しよう。

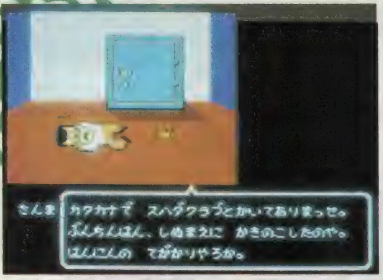
調　書

事件について	島田紳助

調　書

事件について	今いくよ
	ほんまにひどい事件やわ。文珍さん、ええ人やったのに。絶対犯人みつけてや。
	高行はんは、パーティーの最中、ずっと部屋にこもりきりやったで。ホール通らんと金庫室は行けへんはずや。
	かわいそうな子やね。
	ほんまにひどい事件やわ……。
	あの人は悪いことはできへんおもうよ。あの晩も酔っぱらってるだけやったで。
	最初に見つけたのは巨人さんやったよ。けっそう変えて飛びこんできたわ。
	ずっとホールにおったと思うけど……。
	のりおちゃんにくっついていたわねえ。ずっといっしょにいたわ。
	くるよちゃんが殺人なんてとんでもない。
	あの晩、ギャラのことで吉本はんに直談判するって息まいとったわ。とちゅうで高行はんの部屋へ……。
	のりおちゃんは、ずっとホールにおって、いつものように、しようもないこといってたわよ。
いくよのアリバイは「うちはホールから離れてへんよ」とのこと。ダイヤのことを聞くと、くるよがうらやましがっているらしいというのが聞ける。けっこうあたりさわりのない証言ばかりだ。	

さっそく、探偵「さんま」のおでましだ。事件当日の状況から、次のような推理をした。殺されたのはパーティーがあった時間で、金庫室へはパーティー会場を通らなければ行けないということから、犯人は出席者の中にいる！ かくて、長く苦しい捜査は始まったのであった。



▲これは現場写真。文珍は死ぬ前に、血で重大なことを残していたのだ。

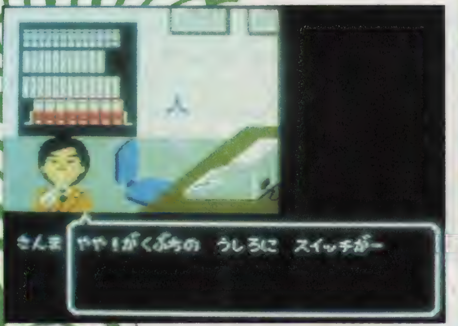
プレイヤーの資格

このゲームは何の脈絡もなくゲームセンターが出てきて、いきなり「ギャラクシガニ」というナムコのヒット作品である「ギャラクシアン」もどきをやらされたり、競艇場で、あの「やすし」とハイパーオリンピックばりのボートレースをしたり……とにかく知力、体力、時の運を兼ね備えた人でなければ捜査を完了させるのは難しいのだ。よって、アクションやシューティングもできないときびしいぞ。

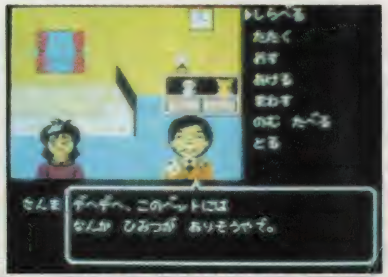
そろそろゲームの本題を説明しないとページがなくなっちゃうので、本題を説明しよう。

捜査をするには様々な場所に行って、いろいろな情報を入手することが大事だ。しかし、ゲーム開始直後はさんまの事務所と、吉本興行の家にしか行けない。しかしゲームが進んで多少情報が手にはいると今まで行けなかった場所に行けるようになる。このように移動可能な場所を増やすことがゲームを進める第一条件である。

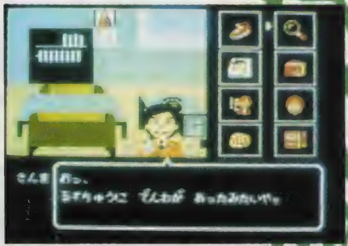
▲文珍の部屋にあったパソコンだ。ソフトがないと……どこにあるのだろう。



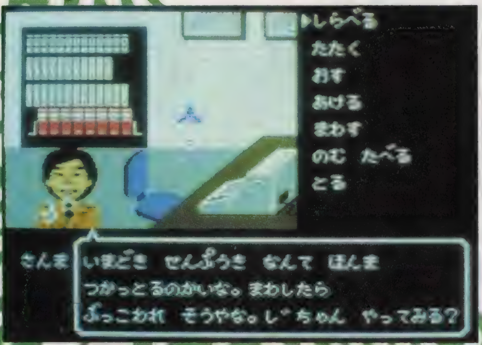
▲文珍の部屋。重大な情報かと思えば、じつは……。



▲さんまの顔がにやけているね。表情は五変化くらいするみたいだ。

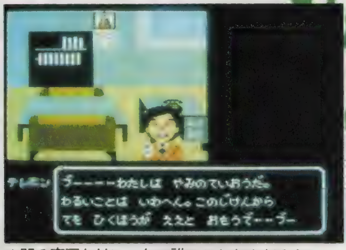


▲あるていど捜査をしてから事務所へ帰ると留守番電話が入っている。



▲この扇風機は……。

▲この画面を出すには、どうするんだろう？これ以上はキミの力で見つけてくれ！



▲闇の帝王とはいったい誰のことなんだろうか？

▲金庫室の光るものの正体は、コンタクトレンズだった。持ち主は誰だろうか？

▲聞くかぎりでは、犯人からの脅迫電話なのだろう。

移動範囲を増やすことと平行して、やらなければならないことは、あやしげな証言をすべてメモすること。この事件は人間関係が複雑に絡み合っているので、そのへんを整理することが解決の近道だよ。

そして、最後に忘れてはならないのが、いかにギャグの部分を見つけ出すかということ。登場人物を見てもキャラが隠されているのは予想がつく。せっかくこのゲームを買ったんだからこれを知らずして終わらせてしまうのはもったいない。調べるコマンドのカニカーソルをつかって、あらゆるところをしらべてみよう。キミは一体いくつのギャグを見つけ出せるかな？ ゲームを進めるよりも、遊びの部分を見つけるのに時間がかかってしまうかもしれない。その遊びの部分に、意外と重要なヒントが隠されているかも……。時間をかけるだけの価値はあると思うよ。

最後に……

いや～、このゲームは本当に大変だ。捜査はまじめにやらなくちゃならないし、まじめばかりやってたんじゃ捜査は行き詰まっちゃうし、どうしたらいいんだろう、と、悩んだ結果「何も考えないでやる」という答えを自分なりに出してしまった僕でした……。

今回紹介した範囲は、まだ前半戦だということだ。みんなもだいたいこのへんで行き詰まるだろうね。行き詰まったら、一度行ったことのあるところでも、もう一度行ってみたほうがいいかも。とくにゲームセンターキャロットはもう一度行って勝てばいいことがあるはず。

キミも、さんまの助手となって、この事件をみごとに解決してみてくれ。

▲やすし師匠は怖いから、あくまで従順に。レースで勝って、情報をひきだせ!!

ファミん子塾

テクモ　ROM　4月18日発売　4,980円　文／鳳南華虚

アルゴスの戦士

今月は、マップ入りでハチャメチャに紹介しよう。これを見れば、もうだいじょうぶ、クリアできるから。

▲美しい夕陽をバックに、戦士の戦いが今始まる！

はちゃめちゃ大進撃！

発売の待ちどおしい〝アルゴスの戦士〟。先月号の緊急レポートに引き続き、今月はアルゴール聖地の奥深くまで潜入してみたよ。

ストーリー、基本操作等は省略させてもらって、ゲームをスタートさせ、サブ画面を見てみよう。サブ画面には現在の戦士の状態が表示されている。これを見れば、ビデオゲーム版とどれだけ違うのか一目瞭然だ。

●体力メーター（画面右上）　戦士の体力　初めは3個だが、敵を倒すうちに増えてくる

●腕力・胸力　戦士の力　敵を倒すと増える。腕力は攻撃力、胸力は耐久力を表す。

●潜在能力　敵を倒して手に入る精神力カプセルを使って発揮する。パワーアップは3目盛、戦士の気合は5目盛、体力回復は7目盛を消費する　まあ魔法みたいなものだ。

ゲーム中に、マメにスタートボタンを押してサブ画面を出し、戦士の成長具合を確認しよう。なかなかキモチイイんだ　自分を成長させ、それから、ボスキャラを倒してインドラに会うようにしよう

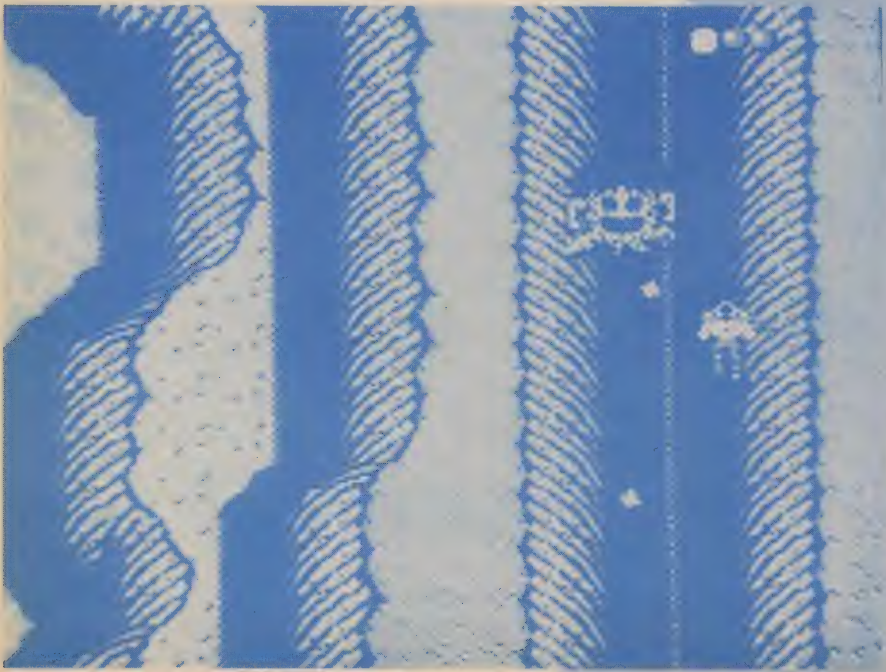
次にアイテムについて少し……

●くさりカマ　上下にロープを張って移動できる。

●風の滑車　木のクイからクイへ張ってあるロープを移動できる。

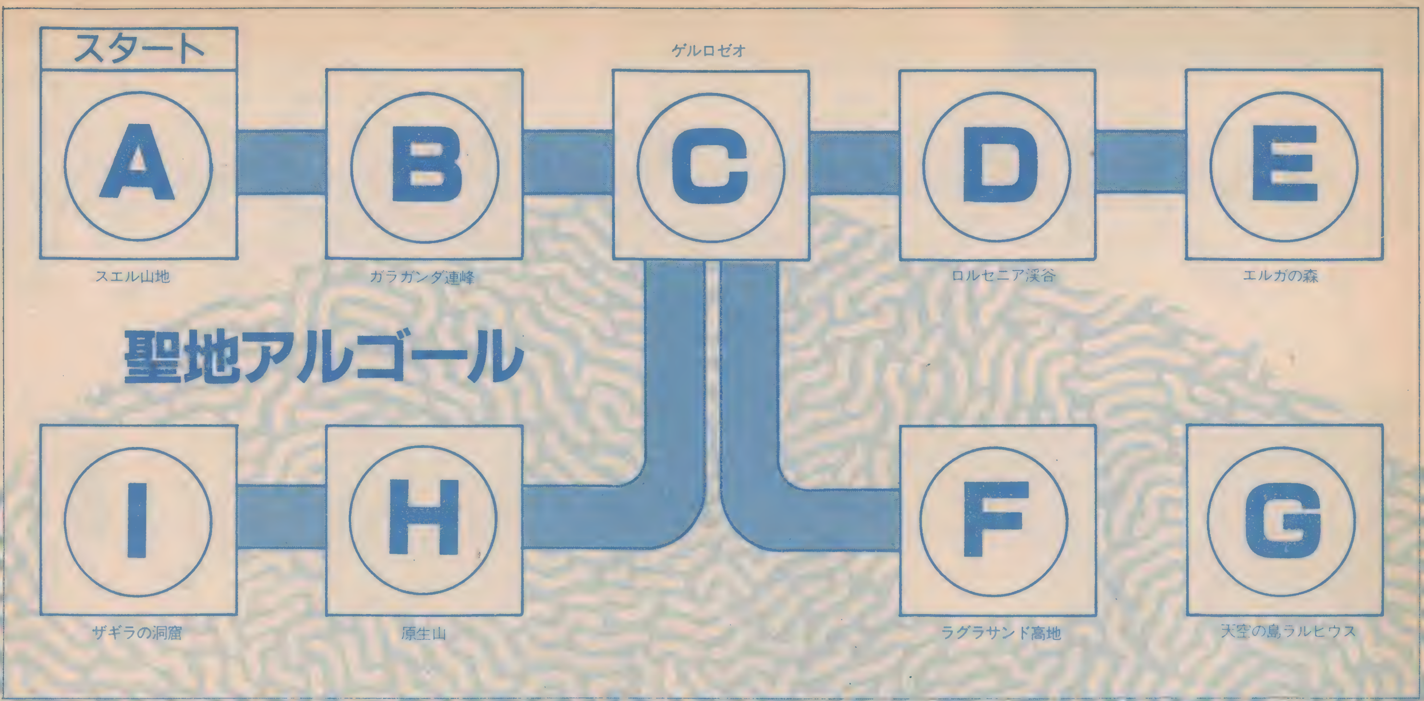
●ボウガン　木のクイからロープを張れる。

●戦士の紋章　これを持って、ある仙人に会うと



▲重要なポイントの前には、必ず敵が待ちうけている

▲まだまだ腕力も胸力も未熟だから、一撃で倒せない



体力回復剤がもらえる。その他、鎧、笛などたいへん重要なアイテムもあるぞ。

非情の闘い

ではゲームを進めてみよう。上の図を見てほしい。アルゴール地方はこのような概念図にできる。Ⓐ～Ⓘは、次ページ以降のイラストマップに対応しているので、そちらを参考に！ アルゴールはゲルロゼオというところを中心に、いろんなステージへと広がっている。間違えて別のところへ行ったとしても、すぐ帰れるから御安心を。

ゲーム転開としては、Ⓐ-Ⓑ-Ⓒ-Ⓓ-Ⓔ-Ⓒ-Ⓗ-Ⓘ-Ⓒ-Ⓕ-Ⓖ……と進めるべきだ。アイテムがないと行けないところがあるから、この順序で行こう。では一つ一つ説明しよう。

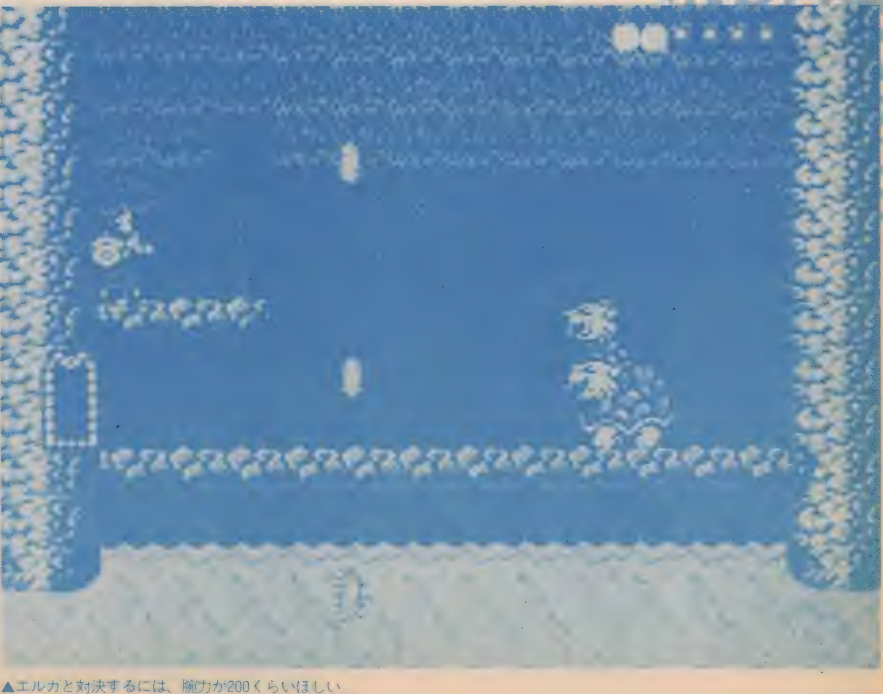
Ⓐスエル山地　夕陽の美しい面。夕陽は自分とともに進むのでビックリしないように！ これといった特徴もなく、・・・敵のカタさを調べるつもりで。

Ⓑガラガンダ連峰　ここは、アイテムがそろってきたら重要なところ。でも最初はゲルロゼオ目指し出口へ行け。

Ⓒゲルロゼオ　戦闘の拠点。早めにくさりガマを手に入れる。

▲ここは超難関　卵をホコホコ落としてくるから、たいへんだ。

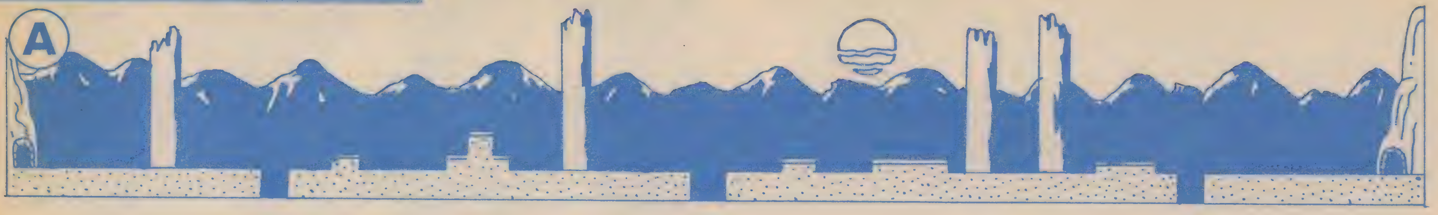
▲期待して入ってみると、こんなギャグをかまされることもある。



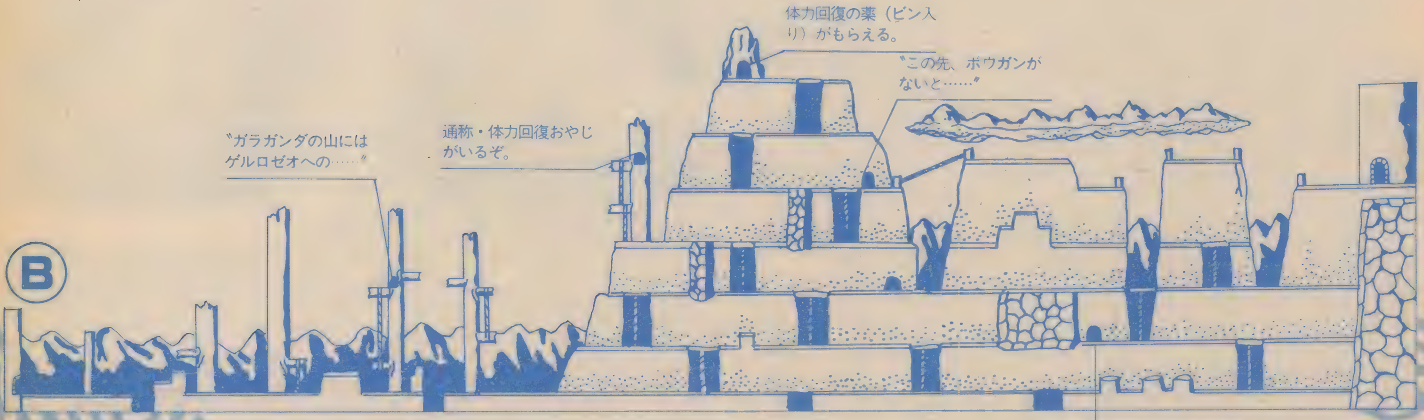
▲エルガと対決するには、腕力が200くらいほしい

ファミん子塾

A



B



C

他の島へはボウガンや滑車を手に入れてからでよい

Ⓓロルセニア渓谷　ここも重要。ゲーム最後のとりでとなる天空の牙城を一望できる。しかし、そこへ行くには……。地形的に複雑じゃないから体力アップにつとめよう。

Ⓔエルガの森　体力回復おやじは必ずチェックをくれて、ボス部屋へ行く前に、腕力を200～300程度にアップさせよう。昆虫もどきのキタナーノスは、スクロールアウトで消そう。

Ⓗ原生山　超難関。エルオルコン、プラコケリス、ロルファの三位一体攻撃にキミは、丸井ローン地獄にはまったくらいのつらさを感じるだろう。とにかく体でつかんでほしいものだ。

Ⓘサギラの洞窟　複雑。近道は、真っすぐ行って出口から出て、夕陽シーンを通るとⒶの上段右上にくるか

◀天空の牙城に行くには、5人のインドラに会って……

ら、そこから下へ下へと降りて行こう

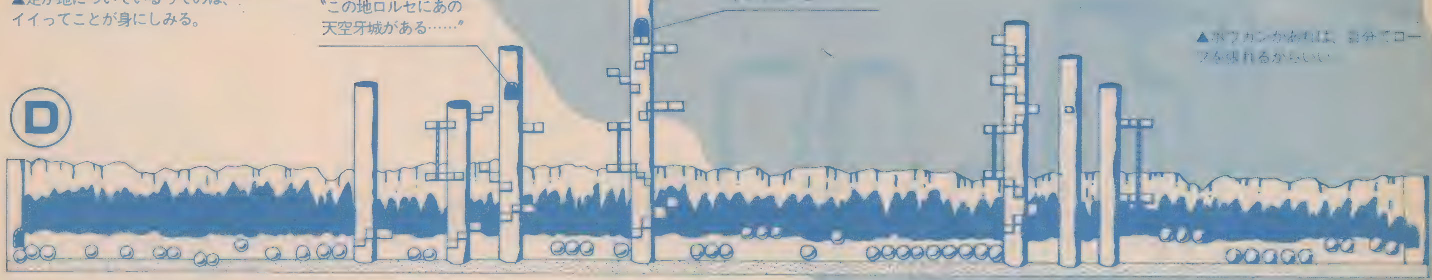
Ⓕフラグラサンド高地 まあ、とくに問題ないでしょ

Ⓖ天空の島ラルヒマス ここは落ちないように気をつけて。キンタ縮んしゃうゾ。ここでの一番の強敵は、バーガンという手塚治虫の漫画に出てきそうなロボット兵士。三日月状のビームを出すし、体もカタイ。できればスクロールアウトで消してしまいたい。どうしても戦うときは、頭の上に乗って、スキを見てタタくしかない。

ひととおり行ったら、Ⓑにもどって山の上のほうを探検してみよう。ガルバの塔への入口がある。そしてボウカンを手に入ったころだから、Ⓒの一番小さい島へ渡ろう。この小さい島の中のマップは

▲足が地についているってのは、イイってことが身にしみる。

▲ボウカンがあれば、自分でロープを張れるからいい



ファミん子塾

載せていないが、それほどムズカシくはない。ここをクリアすれば、すべてのアイテムもそろう。インドラ5人にも会ったのでⒹへ行こう。ここで天空の牙城が見える塔の上で笛を吹くのだ。すると、そう最後のとりで、牙城への入口が……。今回はここまで。

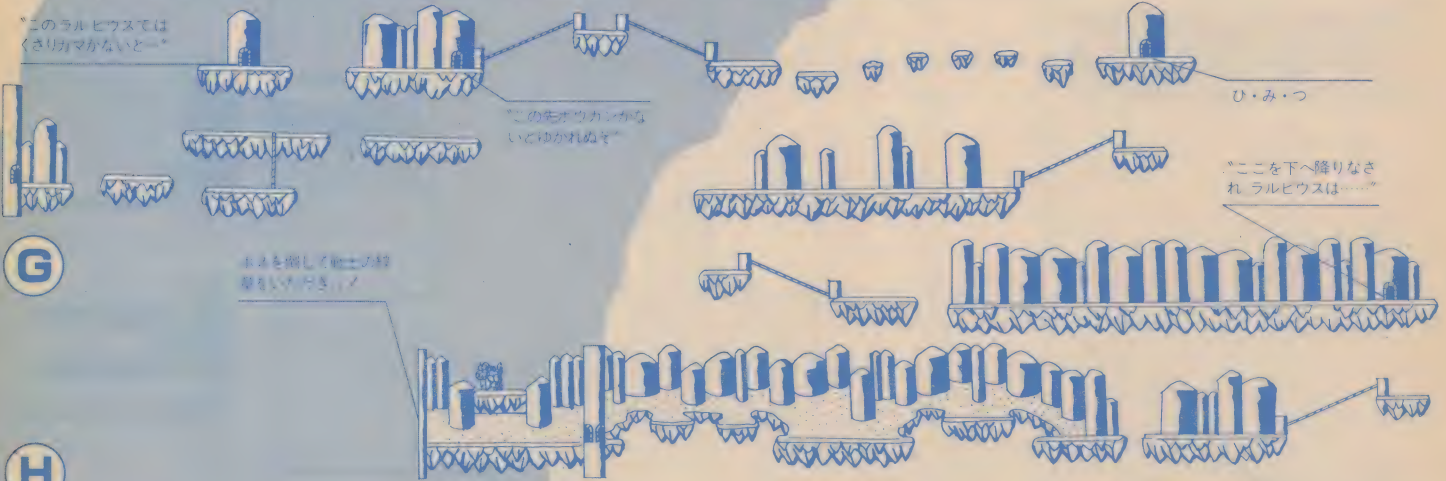
どう？　おもしろそうでしょう？　ちょっと出しすぎたかもしれないけど、キミの購買意欲を十分にそそったことと思う。

このゲームは、こざかしい隠れキャラや、うるさいアイテムも入ってなくて、とても好感が持てる。ゲームオーバーになっても、スタートを押せばコンティニューだから、難易度は低くなっているのがちょっと残念だけど、でも敵をバシバシ倒す爽快感は、丸井のローンを払い終わったくらいの気持ちよさだ。とにかく熱中して食事を忘れたくらいのおもしろさ。ぜひ試してみてちょうだい。

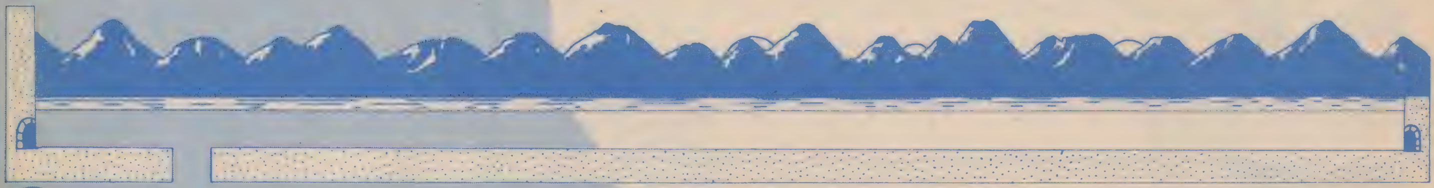
おわび・先月号の緊急レポートで、武石名人がデモを行う場所と日時を間違えて迷惑をかけてゴメン！

▲ウヒェー！　キンタ、かちちみあがっちゃうよー

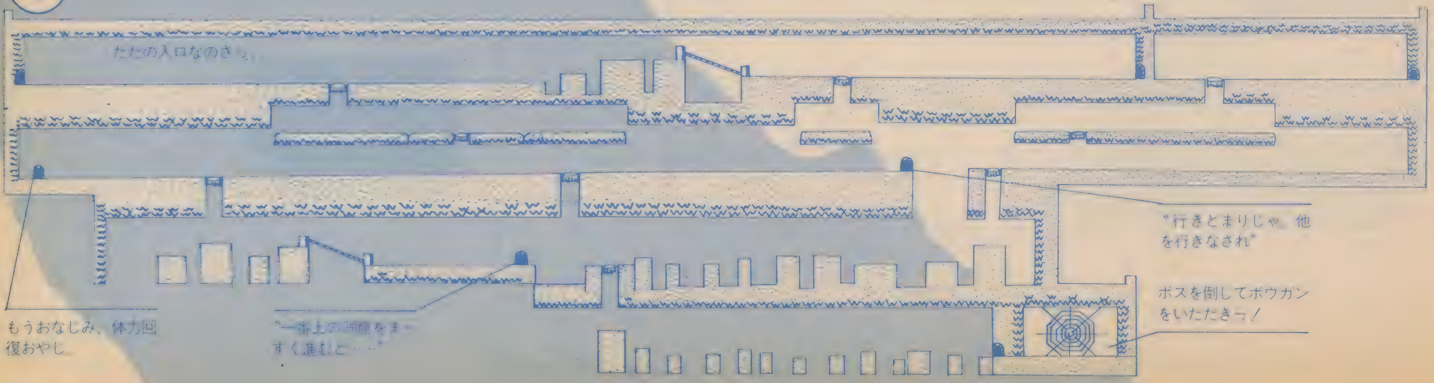
G



H



I



魔界島

カプコン　ROM
4月15日発売　4,980円
文／たけおん

カプコンの大冒険ゲームだ

▲海賊船のシーン。ひげ丸を10匹倒してボス部屋へ行こう。

"その昔、悪魔が治める7つの島があった。しかしその悪魔は海神の怒りをかい、波に呑まれ、海に没したという……。私は、この一帯を根城とし、この地に私の集めた財宝を残そうと思う。昔は「伝説の海賊」と恐れられたものだが、その私ももう老いた……。勇気ある者たちよ、この宝を必要とするなら自らの手で探し出すがよい。"

これは伝説の海賊、キャプテン・ビアドの残した記録の一部だ。主

みんな、ひげ丸っていうビデオゲーム覚えてる？　このゲームはその移植だけどかなり変わってるらしいぜ。

謎が謎よぶ前半マップ

クック・アイランド

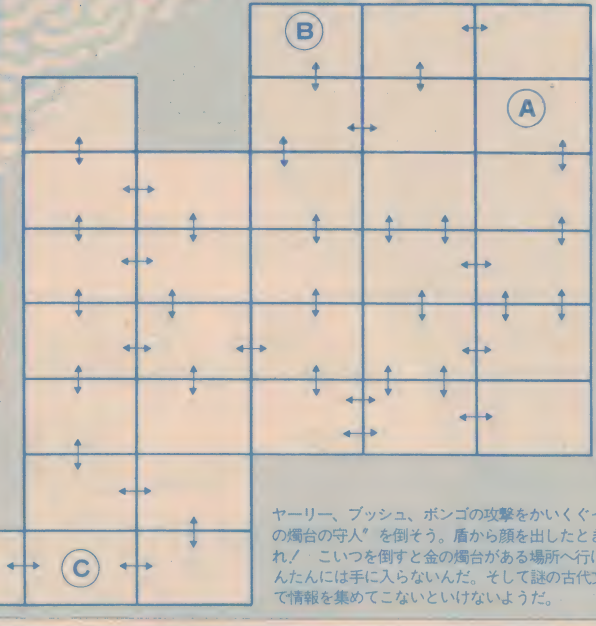
ブッシュ……画面上を気ままに動きまわるノッポキャラ。意外とジャマ者なんだよ。

ひげ丸軍団……スタート近くにうろうろしている。数が多くてうっとうしい気がする。

ボンゴ……プレイヤーと同様、岩を持ち投げつけてくる要注意キャラ。通称ダッコちゃん。

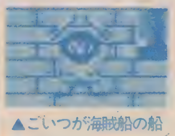
ヤーリー……手にヤリを持ち、横方向にプレイヤーを見つけると、ヤリを投げつけてくる。

守人……この島のボス。オノを投げ、盾で身を防ぐ。守人というくらいだから何かを守っている？



Ⓐ……スタート地点。
Ⓑ……モノリスがある。謎の文字にはどういう意味があるのだろう。
Ⓒ……ボス"守人"。オノを投げてくるぞ。タテを顔から離すときが攻撃のチャンスだ。
Ⓓ……ろうそくがある。取ることもできないが、どくろの島に解くカギがありそうだ。

ヤーリー、ブッシュ、ボンゴの攻撃をかいくぐって、この島のボス"金の燭台の守人"を倒そう。盾から顔を出したときに岩を8発ぶつけてやれ！　こいつを倒すと金の燭台がある場所へ行ける。だけど、燭台はかんたんには手に入らないんだ。そして謎の古代文字……どうやら他の島で情報を集めてこないといけないようだ。


▲こいつが海賊船の船長だ。倒してカギを手に入れなければ……。タル8発で倒せる。

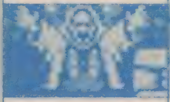
▲「ひとみをあける」とはいったいどういう意味なのだろう。

▲古い本がモノリスの暗号を解くカギなのだろうか？

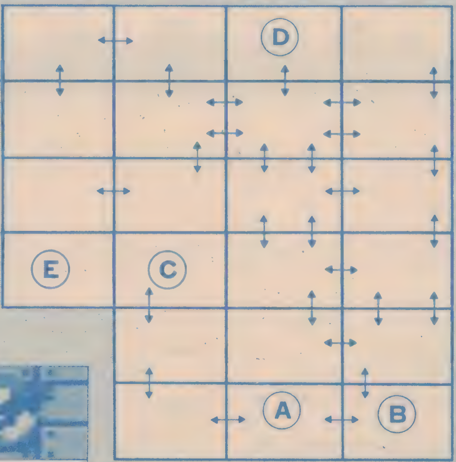
カース・アイランド

使徒B……手に剣を持ち、モモタルーを攻撃してくる。ネコ背が不気味な男だ。

使徒A……普段は3人で列をなしている。プレイヤーを見つけると、ローソクを飛ばしてくる。


大司教……テレポートで目をくらます。両手を広げたら火の玉を投げてくるぞ。岩6発で倒せる。

ひげ丸軍団……どこへでも出没するこいつらは、スタート地点にだけ出てくるようだ。



Ⓐ……スタート地点。カース・アイランドの入口だ。
Ⓑ……モノリスあり！ここの文字も、こんな序盤ではわからない。
Ⓒ……宝玉。どんな意味を持つのだろう。
Ⓓ……ボス"大司教"。サタンの像を祭る部屋にいる。こいつを倒してあることをすると……。
Ⓔ……剣が落ちている。どうすれば使えるのか。

ここは第2の島、カース・アイランド。悪魔を神とあがめる密教信者の島。その昔、この地を治めていたサタンのなごりであろうか……。この島の信者たちは、いったい何を守ろうとしているのか。ここをクリアしたくらいじゃあ、とうていわからない。非常に入りくんだマップになっている。

人公のモモタルーは、隠された財宝で人々を幸福にするために出発する。しかし、彼の前に、ひげ丸軍団」と名乗る海賊が立ちはだかる！　モモタルーは「ひげ丸軍団」を倒し、隠された財宝を手に入れることができるだろうか？

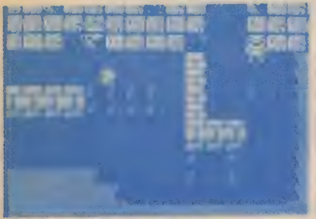
ということで、前々から出る順ソフト表で紹介されていたので、どんなゲームかな、と期待していた人も多かったんじゃないかな？　ついに登場となった"魔界島―ひげ丸の7つ島大冒険―"は、想像以上に広く、難度の高いゲームなのだ。さすがにカプコンといった感じがスミズミまで行きわたっているぞ。その音楽、グラフィックもまさしくカプコンしてる。

▶おっ、人魚じゃないか。おじさん、この人魚はなんなの？

7つの島へ行く前に……

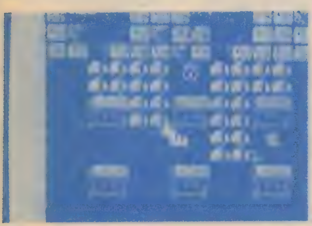
サブタイトルで予想がつくとおり、7つの島をまわって敵と戦い、謎を解くというゲーム進行になっているんだ。島に上陸するためには島の端にある港から入るわけなんだけど、鍵を持っていないと上陸できないんだ。それじゃあどうするかというと、海に浮かぶ海賊船に接触して、戦うのだ。子分を10人倒せば、左端のボス部屋へ行けるぞ。ボスが投げるナイフをよけながら、タルを8個ブツけてボスを倒そう。これで鍵が手に入るんだ。

操作はAボタンでジャンプ、Bボタンでタルを投げる（転がす）ことができる。じつは、ここをクリアするのも、大苦労。最初から敵の攻撃がハンパじゃないんだ。さすがカプコンってかんじだね。

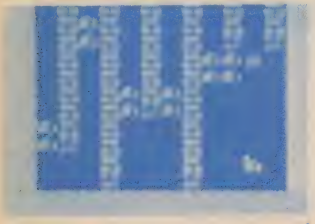


▼このように、手とり足（?）とり連れてきて、海へ……

▲おや？　あそこに立ってるのは、魔界村のアーサーじゃないか！



▲ランプのようだけど……。とりあえずもらっておこう。

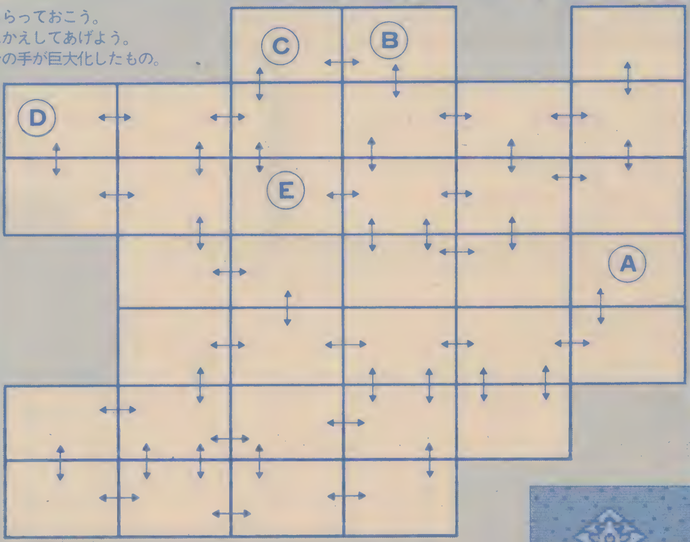


◀ここの迷路は、いったん通ると扉が閉まってもとにもどれない。

▼これが石板。なにが書いてあるんだろう？

マーメイド・アイランド

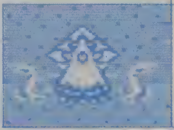
A……スタート地点。マーメイド・アイランドの入口。
B……マーメイトの像
C……石板。もちろんもらっておこう。
D……ここで人魚を海にかえしてあげよう。
E……触手。クラーケンの手が巨大化したもの。



第3の島、マーメイドアイランドだ。島の大半が湖でできた美しい島。ひげ丸軍団をかわしつつ、ジャンプを利用して橋を渡らなければならない。昔からこの島には人魚が住んでいるといわれているが……。地上の敵はひげ丸だけだが、クラーケンと触手は強敵。触手は、じつはクラーケンの手なのだ。

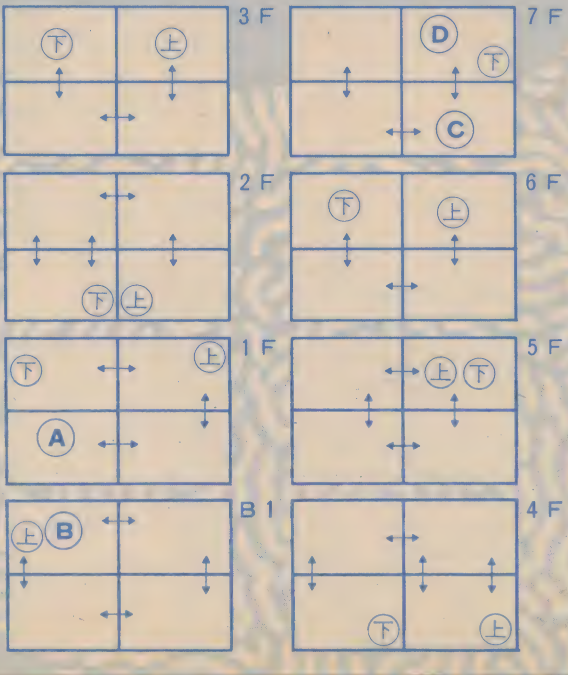
ひげ丸軍団……またまた登場。この島では、いたるところで出逢うだろう。

触手……井戸などから伸びてくる。ヘビかと思うと、じつは……



クラーケン……湖のあちこちにいる、巨大なイカ。口からなにか出してくる。

ヘビ・アイランド



ブルーキラー……ふわふわ飛んできて、モモタルーを襲う。そんなに強くはないと思う。

ゾンビ……地面からモコッと湧いて出てくる。おなじみ魔界村キャラだ。かなりシツコイ。

一角獣……ドシンドシンと動きまわってプレイヤーを押しつぶそうとするから、うまくよけたい。

ファイヤーフライ……たき火かと思ったら、羽をはやして襲ってくる。うかつに近よるな！

Ⓐ……ヘビ・アイランドの入口。
Ⓑ……ランプだ。これがあると、どんないいことがあるんだろうか。
C……ボス敵〝一角獣〟なつかしのキャラ
Ⓓ……石板がある

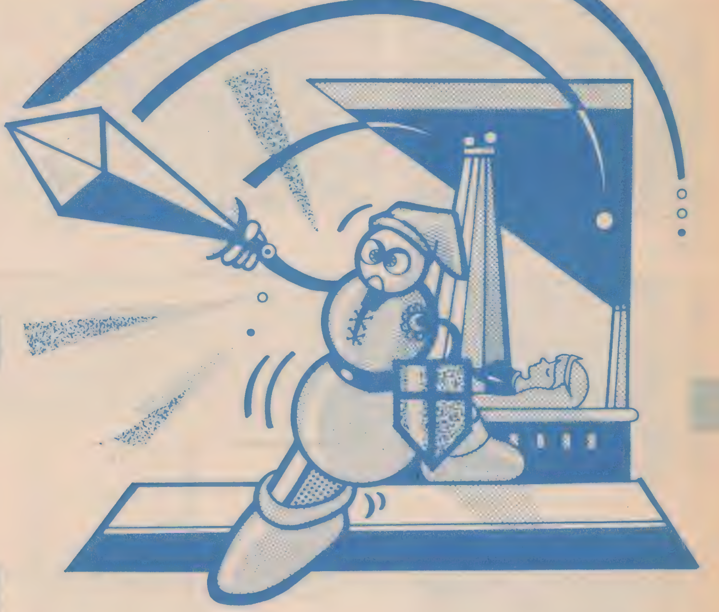
第4の島ヘビ・アイランドだ　巨大な塔で、地下1階、地上7階建てになっている。昔、この近くであった戦いで逃げだした魔物を封印してあるのだ。もうキミたちも見たことのあるキャラばかり。だからといって気を抜いてはいけない。自分の現在位置を確かめて進め　上と下の階段を間違えても、悲惨だし。キミの冒険は始まったばかりなのだよ

そんなこんなで鍵を手に入れたら、いよいよ7つの島で決戦だ。どこがどの島なのかは、あえて秘密としておこう。各島にはいろんなアイテム、モノリス（古代文字が描かれてる）がある。これらを取り、謎を解きながら進むわけだが、ただ単にボスを倒しただけじゃあ、なんにもならない、いくつもの島をまわらなければ解けない謎もあるから、大変！

今回紹介しているマップは、ステージ1（クック・アイランド）、ステージ2（カースアイランド）、ステージ3（マーメイドアイランド）、ステージ4（ヘビアイランド）だ。美しい島や恐ろしい島など、すばらしいサウンドとともに楽しんでくれ。そしてあわよくば、謎を解き明かすことができることを祈っているよ。それじゃあ、また！

サウンドクラブ［9］

ゼルダの伝説 リンクの冒険



新サウンドチップもフルに使いこなし、ゼルダシリーズのミュージックには、一貫（いっかん）したポリシーが感じられる！

文／冨田文　イラスト／村田おさむ

衝撃のオープニング

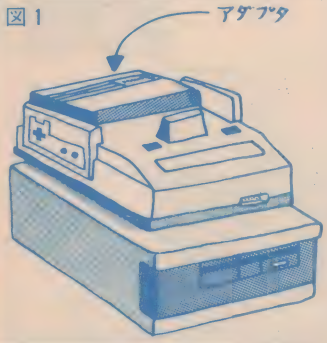
さて、サウンドクラブも早いものでもう9回目。そこで一応今回で1回1作品という方式をやめ、次回からは毎回テーマを決めて各回のなかでより多くの作品を取り上げていこうと考えています。

そこで今回は一応の締めということで何にしようかと考えた末、「うむ、ここはやはりゼルダしかない。ゼルダシリーズをまとめてめんどう見よう」ということになった。

最初に「ゼルダの伝説」のオープニングを聞いたときは、さすがにショックを受けたね。「な、なんだ、この粘りのある音は」「おおっ、か、鐘（かね）の音が……」「えっ！　音が5音も!!」

思わずパニックにおちいったわたしに、ファミコン博士のN君が「どうやらディスクシステムのアダプター（図1）にFM音源が乗ってるようだよ」とのおことば。うーん、しかし、すごい。家庭用ゲーム機でこれだけのサウンドが出る時代になったんだねー。

図1



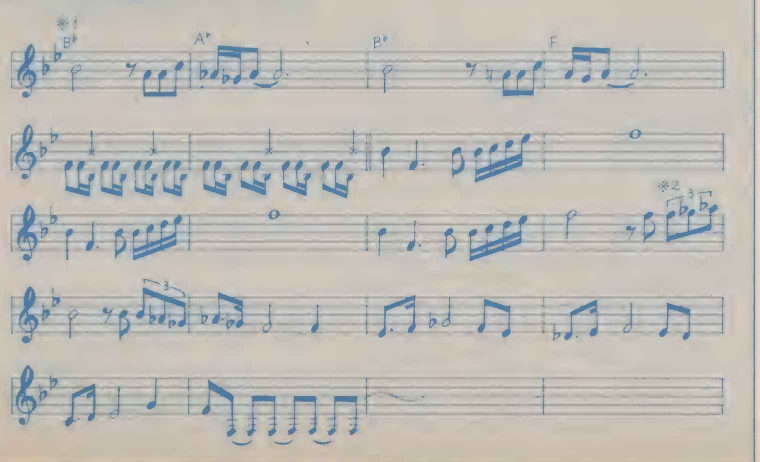
それからいろいろと研究をしていくうち、この新サウンドチップは、PC－88のSRやビデオゲームに乗ってるようなOPN（YM－2203）とはまたちがったものらしいということが、おぼろげながらわかってきた。しかし、その実態はいぜん濃い霧（きり）の中で、いまだに解明（かいめい）できてない。だれか知ってる人がいたら教えてくださーい。

というわけで、ここではハード的なことは避（さ）け、実際にサウンドを聞いてみての感想を述（の）べてみよう。

異色のコード進行

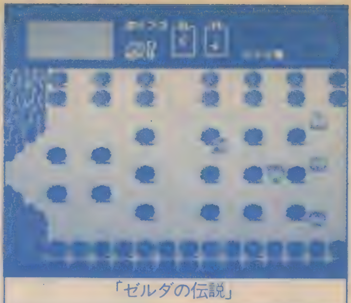
まずは「ゼルダの伝説」から。A面をセットするとあの独特の音色（ねいろ）でイントロが流れ出す。このコード進行がまた素晴（すば）らしい（※1）。まずB♭でバーンと出て、続いてA♭で緊張を高める。そしてまたB♭にもどってドミナントのFで帰結する。よく使われる手ではあるが、ゲームミュージックで使われる音楽としてはかなり異色だ。これも、家でじっくり聞けるファミコンミュージックならではだろう。もしこんな音楽をビデオゲームでやろうものなら、「うーん、いい……」とか言いながら座（すわ）り続けていてゲームどころではない。ゲーセンのおっちゃんや後ろで待っているゲーマーたちに、こづきまわされるのがいいところ。あ、それ以前にやかましくて曲が聞けないか。その点、やっぱファミコンはいいねー。

図3　「ゼルダの伝説」のイントロとテーマ



ディレイ・ビブラート

そしてさらにメロディの美しさを際立（きわだ）たせているのは、ディレイ・ビブラート。普通ビブラートというと単純に音程（おんてい）を震（ふる）わせるだけだが、このディレイ・ビブラートというのはビブラートが徐々（じょじょ）に深くかかることで、ヴァイオリンや



「ゼルダの伝説」

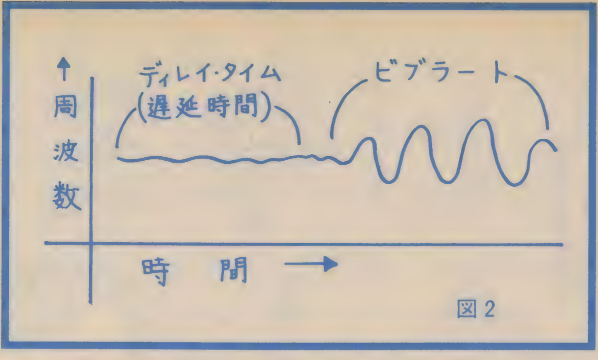


図2

シンセサイザーの奏法として古くから使われているんだ(図2)。これを使うといい意味で、じつに人間くさいフレーズを奏でられるんだ。

しかし、ゲームミュージックでは、ソフト的に意外とめんどくさく、あまり使われることはなかった。あ、でもそーいえば、むかし「ごんべえのあいむそーりー」というとんでもないビデオゲームにディレイ・ビブラートがかかってて感動した覚えがあるなぁ。ま、いずれにしても電気くさいゲームミュージックに人間味を取り入れた点、称賛に値する。

実際のメロディのほうも凝りまくっており、とちゅうから同主調の平行調へと転調し(※2)、メロディ全体に緊張感と高級感を出し、とても美しい仕上がりとなっている(同じ調のうえでの長調と短調の関係のことを同主調というんだよ)。これはなかなか高度なテクニックで、作曲者の腕の程がうかがわれる。しかもメロディそのものは大きな動きを見せず、誰にでも口ずさめるとっつきやすいフレーズとなってる。子供のためのゲームミュージックということを忘れていないのは、じつにえらい。二重丸。

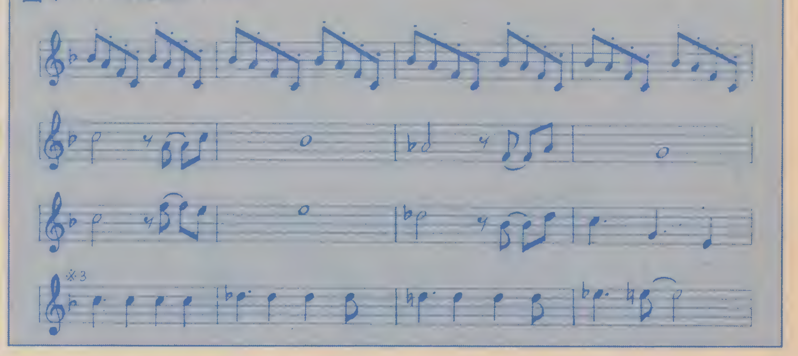
クリシェに注目

続いて「リンクの冒険」のオープニングを聞いてみると、ゼルダシリーズということで、曲の構成は「ゼルダの伝説」とほぼ同じ。しかし、ここでも開拓精神旺盛な作曲者は、クリシェとよばれるパターンを使ってる。

曲でいえば「キンコンカンコン、キンコンカンコン」としだいに音が大きくなってきて、「チャ〜チャララ〜」とイントロがきたすぐ後のフレーズだ。震える音で「ホ〜ンポンポンポ、ポ〜ンポンポンポ、ポ〜ンポンポンポ、ポ〜ンポン」とくるやつだね(※3)。

あの半音ずつ上がる(または下がる)テクニックをクリシェという、ビートルズの「ガール」やメリー・ポピンズの「チム・チム・チェリー」などのベースラインで使われてるんだよ。またひとつ、おりこうになりましたねー。

図4「リンクの冒険」のイントロ



新戦闘モード登場

では次は、ノーマル・ステージの曲を聞いてみようか。……おやおや、これもまたほとんど同じ。「ザッザザザ、ザッザッ」というリズムにのって、リンクは旅を続けるのであった。

しかし「リンクの冒険」のほうでは戦闘モードが新しく組みこまれ、このときの曲は新しく作られたものだね。「デーンケーン、デケテ、デーンケーン、デケテ」というリズムにのって戦うわけだが、ちと緊迫感に欠けるんじゃないかしら。不安をかきたてるだけで、いまひとつ「よし、戦うぞ！」という気持ちが湧いてこないんだね。ちと残念。

さらに「リンクの冒険」では会話が可能となったが、そのときの音がまたいい。「うにょろふひゃろへろ(ことばでなんか書けんわい！)」という音は新サウンドチップによるもので、なんともいえない。口の中でもごもごいってるようで、よくあんな音を作れたもんだなーと感心しちゃう。

ゼルダシリーズは素晴らしい

さて、いよいよまとめといきますか。結論！ ゼルダは素晴らしい。あ、終わっちゃった。いかん。そーですねー、ゼルダシリーズの優れた点は、曲作りに一貫したポリシーが見られることではないかな。しいていえば、2つの作品の曲を同じ感覚で作っていくのもいいけど、もう一つ新たな発展がほしかったな。でも、ゼルダシリーズは新サウンドチップをフルに使いこなし、またそれにあまりあるセンスも十分に持っている。これからの新作に期待します。

「リンクの冒険」

「G・Mデザイナーになるコツ」

さて最後に、今まで来たお便りのなかから、一つ紹介しよう。長崎市の中山太一さん。

「僕は中2のゲームミュージックに燃えている者ですが、できれば今回の僕のいうことについて何か答えてもらえませんでしょうか。ズバリ!! どうやったらゲームミュージックデザイナーになれるでしょうか。僕は全国の子供たちに僕の作った曲を口ずさんでもらえればいいなと思っています。(後略)」

そうですねー。じつは私もゲームサウンドの仕事をしているんだけど、まず、なるべく多くのジャンルの曲を聞き、それを自分のものにすること。ゲームプランナーの人たちはいろいろなゲームを考えていく。剣と魔法もの、スポーツ、メルヘン、果てはナンセンスものまでとね。だから、いつどんな注文が来てもいいように用意しておくことが大切なんだよ。

そして、もちろん自分の個性も大切にしなければならないけれど、それによってゲームを殺してはいけない。いちばんのポイントは、自分をゲームのなかでアピールするのではなく、ゲームのなかで自分を活かすことなんだ。

あなたの、全国の子供たちに自分の作った曲を口ずさんでもらいたいという気持ち、大事にしてください。その思いこそがよいゲームミュージックを作る原動力となるんだ。

文●氷水芋吉　イラスト●みうらじゅん

芋のビタミンD

第10回「野外でTVゲームを」―穴だらけの計画編―

季節もいよいよ春。外の空気も暖かくなってきて、ビタミンDの季節になってきたね。そこで、今月はキミの背丈を伸ばす法と野外でTVゲームを楽しむ法を教授しちゃおうというわけ。

背を伸ばす方法教えます

最近、知り合いの中学生などに、尋ねられることに、「身長を伸ばすにはどうしたらよいか?」というのがある。たしかにボクは、身長は180センチ以上あって、デカいほうだといえるだろう。しかし、どうやったら身長が伸びるかといわれても、ちょっと返答に困ってしまうんだなぁ、これが。

でも、ひとつだけ確実に教えられる方法が、あることはある。それは「牛乳を飲むこと」だ。

ちょっと話はそれるけど、牛乳といえば、ボクは昔から辛い食べ物が大好きで（かなり話がそれてるなぁ）、家でカレーなんかを作るときには、必ずボクの分だけ小分けして、そこに唐辛子などを鬼のように――それこそカレーが赤くなるまでブチ込んで食べていたものなんだ。

でも、辛いモノを食べた後でいちばん困るのが、なんといっても腹の中が爆発すること!!　加えて、翌日トイレに行ったときに……それはそれは、人にはいえないような苦しみを味わわなければならないということなんだ。

そして、その苦しみを緩和する唯一の方法が、牛乳を飲むこと！　というわけで、当時、毎日のように辛いモノを食べていたボクは、必然的に毎日のように牛乳を飲まざるをえなかったんだ、それも毎日1リットルぐらいずつ!!　その結果、こんなに大きく育ってしまったっていうわけなんだね。

そこで（少々短絡的ながらも）結論。背を伸ばしたい人は、辛いモノを食べるべし!?　とくに最近のものでオススメなのは、グリコカレー「LEE」の20倍で、これを毎日食べていれば、身長180センチ突破も間違いなし！　もちろん、牛乳を毎日1リットルずつ飲むことも忘れないように……。

野外で無線、野外でゲーム

というわけで、いつものようにわけのわからん前置きばかりが長くなってしまったけど（なにが本題なのやら?）とにかく本題に入ることにしよう。今回は「野外でTVゲームができないか?」というテーマでやってみたい。

だいたい、今でこそキミたちの興味は、TVゲーム・コンピュータなんかにあるわけなんだろうけれど、ボクが中学生のときは、興味の中心はというと、もっぱらアマチュア無線・電子工作などにあったわけなんだ（まあ、今でもその方面に興味をもっている人はいるんだろうけど、一時期に比べていまいちマイナーなのは否めない）。

そして、興味のあった無線のなかでも、とりわけおもしろかったのが「コンテスト」だ。アマチュア無線のコンテストというのは、要するに、決められた時間内にできるだけたくさんの無線局と交信して勝敗を競うものなんだけど、そこで上位に食い込むためには、できるだけ電波の伝播状態がよい所、すなわち高い山の上とかビルの屋上などに無線機をかついでいって、そこで開局する必要があったんだ。

でも、野外に無線機を持っていってなにかするっていうのは、なんというか、一種独特のおもしろさがあったねぇ！　ただ単に環境が変わっただけっていうんじゃなく、なんというか、未開の地で秘かに文明を営んでいる雰囲気とでもいおうか、現実から離れ

て隠者暮らしをしている雰囲気とでもいおうか、とにかく、なんともいえないおもしろさがあったことは確かなんだね。

そこで……このおもしろさをキミたちに伝えるべく、今回(苦肉の策として)考えたのが、この「野外でゲームを」というもの。本当は無線でやるのがいちばんなんだろうけど、ここはやっぱりBEEPお得意のゲームでやったほうがキミたちの興味をひきやすい……と思ったんだけど、少々考えが甘かったかな？(おい、そこのキミ、ページをとばすんじゃない！)

まあ、とりあえずやってみようか！

野外のゲームの必需品

野外でTVゲームをやるにあたって、とりあえず必要なものを書き出してみることにしよう

1　ゲーム機(当たり前！)
2　テレビ
3　電源

この各々について検討してみたい。

まず、1のゲーム機なんだけど、これはボクの持っているファミコン(+ディスクシステム)とセガ・マークⅢの、どちらかを使えばいいだろう。パソコンでも無理じゃあないとは思うんだけど、万が一事故にでも……なんてことを考えると、どうしても持っていく気にはなれないからね(ローンがまだ残っているんだよぉ！)。それに、自転車で運ぶことを考えると、重量は軽いに越したことはないってわけでもある。

そして2のテレビ　これは、輸送の手間に加えて電源の問題もあるから、あまり大きなものは使えない(ウチのテレビは19インチなんだけど、誰があんなものを自転車で運ぶかって！)。

けれども、最近では便利なことに「ポケットテレビ」なる小型・軽量のものが出回っていて、しかも、偶然にも友人の1人が液晶カラーのポケットテレビを持っているので、それをムリヤリ借りてきて使うことにしよう(彼はボクに大きな借金があるから、たとえ壊したとしても文句はいえないはずだ)。

ただ、ポケットテレビにはひとつだけ難点があって、それは「画面が極端に小さい」ということ。せっかく広々とした所まで行ってゲームをやるんだから、画面もそれなりに広々してもらいたいってのは当然の願いなんだけど……

結局、妥協案として、ポケットテレビに加えて9インチの電池駆動可能なポータブルテレビ(白黒！)も持っていくことにした。ちなみにこれも友人の持ち物である。

そして、この計画最大のネックである、3の電源だ。ホントは、エンジンを回してAC100V(家庭用電源と同じ)を発生する発電機かなんかがあれば都合いいんだけど、そんなものを持っている友人は、まさかいない。しからば、電池を直列接続して使おうか、とも考えたんだけど、持続時間、費用の点からみて非常に不経済なので、今回は自動車用の12Vバッテリーを使うことに決めた。

これだったら、車を持っている友人から借りることができるわけだ(しかし、借り物ばっかしだねぇ……)ただ、ファミコンの電源はDC18Vなので使えないため、今回はファミコンはパス。かといってマークⅢの電源も9Vで、そのままでは12Vのバッテリーにはつなげないわけなんだけど……そこは昔とったなんとやら。無線と同じく興味のあった電子工作の腕を生かし、「3端子レギュレータ」という電子部品でチョコチョコっと工作をすれば、なんとかなるだろう。

これで、とにかく必要なものはそろったってわけだ。

本当は実践編……ところが!?

さて、野外でTVゲームをやるための、大まかな計画はこれでOKだ。あとは、いつどこに行くかを決めて、計画を実行に移すだけ。うーん、今回の原稿もこれで一安心だなぁ……なんて思っていたら、そうは問屋が卸さない！

なんと、ボクが実行を予定していた日に、不運にも雨が降ってしまったではないか！うわー、これでは原稿が書けない、どないしょ、どないしょ、どないしょ……

そんなわけで、残念ながら今回は計画編のみ。実行編は、いずれまた書きたいと思うんで、まあ、記憶の片隅にでもとどめておいてほしい。それでは……

来月号でまた会おう！

追伸・ボクはいまだに辛いモノが好きで、この間も「中本」というラーメン屋の「北極超辛」というラーメン(これが辛いんだ！)と、ボルツの30倍カレーを、「天国への階段」を聴きながら食べました……そして一日寝込みました

コンピューターバラエティショー

GAMEジョッキー

ドラゴンクエストII VSエスパードリーム

ゲームジョッキーのページがやってきた！　今月は、「ドラゴンクエストII VSエスパードリーム」と題して、ロールプレイに関するレポートと、人工知能ゲームの2本立てでいこう。

標準BASIC(マイクロソフト系BASIC使用機種)対応　　by ドクトルだみお

ドラゴンクエストII

まず、ドラゴンクエストIIからいってみよう。

これは凄い！　現在ある日本のコンピュータロールプレイの最高峰であるのは間違いない。前回のドラゴンクエストからは格段の進歩だ。

凄い凄いとばかりいってもしかたないので、なにが、どうよくなったのかを明快に説明しよう。

まず、絶対いわなければいけないのが「シナリオとゲームバランス」だ。

プレイしている人の楽しみを奪うからくわしい話はしないが、ものすごくよくできたシナリオで、プレイヤーを非常にうまく引っぱり、すばらしいゲームバランスで楽しませてくれるんだ。

例をとろう。

たとえば、「Xという場所にYというものがある」という話を聞いて、その「X」なる場所へいこうとしたら、とちゅうにZなる強敵が現れ、どーしてもうまく行けない。行っては逃げ、行っては逃げ、ふと気がつくと、Zを倒してついに「Y」を手に入れ、新たな展開が始まる（ここでやたらプレイヤーが死なないことが肝心だ。というのも、プレイヤーがやたら死ぬと、すぐに嫌気がさしてしまうからだ）。

これをうまくやると、次から次へと話が展開していくので、それにずっと引っぱられてゲームがやめられない。悪夢のように時間を喰って生活を破壊する「恐怖の生活破壊ゲーム」になる。

つまり、イベントやレベルアップが、プレイヤーを引きつけて離さない小気味いいテンポで進んで行くので、ついつい5時間、6時間と平気でやってしまう。それぐらいにシナリオ・バランスは凄い。

ほかにもよくなったところとして、グラフィックがよくなったとか、コマンドに関するうっとうしい部分が改良されたとか、ある。こういう点も大事だが、グラフィックとかコマンドはゲームのやり心地をよくするのであって、ロールプレイングゲームの一番大事な魅力を出すところじゃない。

ロールプレイングゲームで真に注目すべきはシナリオとゲームバランスなんだ。これが、凄くよくできている。だから、ドラゴンクエストIIは凄い！　と断言できるわけだ。

しかし、じゃあ完璧かというと、これが残念なことにちょっと文句があるんだ。前回のドラゴンクエストでは、「竜王」の話があちこちの町で聞ける。だから、「はたして『竜王』はどれくらい強いのだろうか？　どんな力を持っているのだろうか？」という疑問を持ちながらプレイしていた。つまり「竜王」の恐怖を感じながらプレイするゲームだった。

ところが、今回のゲームでは「ハーゴン」の恐怖があまりないのだ。話からすると「ハーゴン」はすごく怖いはずなのだが、これがどれほど強いのか、そういう情報がない。むしろゲーム中は、どうしたら「ハーゴン」のところに行けるのかが目的となってしまう感がある。

たしかにこれはこれでおもしろいのだが、やはり「ハーゴン」の恐怖を醸しだす演出はほしかったと思うのはボクだけではあるまい。まったく残念という以外には形容できない。これさえ埋めればほぼ完璧なゲームだったのに、と思う。しかしまぁ、そう文句をいうことはない。どっちにしても100点満点で99点ぐらいはあげられるスーパーゲームだからだ。

ぜひ買いなさい！

エスパードリーム

さて今回取り上げる、もう一つのゲームは「エスパードリーム」。今、ノリにノッてるメーカー「コナミ」が、またまた放ったクリーンヒットゲームだ。これは、ドラゴンクエストIIとはまったく対照的なゲームだ。

ドラゴンクエストIIをロールプレイの王道とすれば、エスパードリームはあっと驚く変化球で新しいゲームを作った感じだ。もっとはっきりいえば、エスパードリームは、「コナミ」の得意中の得意といえるアクションゲームにロールプレイの味付けを施したゲームなのだ。

ドラゴンクエストIIでは、移動は目的の場所へ行くための単なる手段、戦闘はレベルアップをするための手段だ。そのため、場所から場所へ移動するときに敵が出て

標準 BASIC対応　　リスト1

```
10000 GOSUB 13080
10010 GOSUB 12070
10020 COLOR 7:LOCATE 1,16:PRINT "START MENU"
10030 CS$="S)tart"
10040 T$="Ss":GOSUB 11830
10050 IF QT=1 THEN 10370
10060 GOSUB 11980
10070 GOSUB 10680
10080 GOSUB 11690:GOSUB 11750
10090 AG=0:MS$="":GOSUB 10410
10100 IF E=0 THEN 10200
10110 IF M=H THEN AG=1:MS$="AGAIN":GOSUB 10410
10120 IF E=0 THEN 10200
10130 GOSUB 11690:AG=0:MS$="":GOSUB 11350
10140 IF E=0 THEN 10200
10150 IF M=H THEN AG=1:MS$="AGAIN":GOSUB 11350
10160 IF E>0 THEN 10080
10170 '
10180 ' GAME OVER
10190 '
10200 GOSUB 11690
10210 D=B(6)-B(13):COLOR 7:LOCATE 1,16:PRINT"GAME OVER"
10220 LOCATE 1,17
10230 IF D<0 THEN PRINT"I win by";-D;"pts":CW=CW+1:GOTO 10270
10240    N=N+1:IF N>LL THEN N=LL
10250    IF D=0 THEN PRINT"Drawn game":GOTO 10270
10260        PRINT"You win by ";D;"pts.":MW=MW+1
10270 RD=RD+1:TP=TP+D:GP=GP+D
10280 IF RD<>11 THEN 10340
10290 LOCATE 1,16:PRINT"ROUND GAME IS OVER."
10300 LOCATE 1,17:IF GP>0 THEN PRINT"You win ";GP;"points."
10310 IF GP<0 THEN PRINT"I win ";-GP;"points."
10320 IF GP=0 THEN PRINT"This round is drawn."
10330 GP=0:RD=1
10340 GOSUB 12400:CS$="A)gain"
10350 T$="Aa":GOSUB 11830
10360 IF QT=0 THEN 10060
10370 END
10380 '
10390 ' PLAYER'S TURN
10400 '
10410 M=0
10420 COLOR 6:LOCATE M*3+4,14:PRINT"▲"
10430 LOCATE 1,16:PRINT"YOUR MOVE ";MS$;":";:A$=INPUT$(1)
10440 COLOR 6:LOCATE M*3+4,14:PRINT"  "
10450 IF A$="4" THEN M=M-1
10460 IF A$="6" THEN M=M+1
10470 IF M<0 THEN M=5
10480 IF M>5 THEN M=0
10490 IF ASC(A$)<>13 OR B(M)=0 THEN 10420
10500 H=6:GOSUB 10530
10510 RETURN
10520
10530 K=M:GOSUB 10890
10540 PE=0:CE=0:IF K>6 THEN K=K-7
10550 C=C+1:IF C<255 THEN F$(N)=F$(N)+RIGHT$(STR$(K),1)
10560 FOR I=0 TO 5
10570    IF B(I)<>0 THEN I=5:PE=1
10580 NEXT I
10590 '
10600 FOR I=7 TO 12
10610    IF B(I)<>0 THEN CE=1:I=12
10620 NEXT I
10630 IF PE=0 OR CE=0 THEN E=0
10640 RETURN
10650 '
10660 ' throwing stones
10670 '
10680 CL=7
10690 FOR I=12 TO 7 STEP -1
10700    GOSUB 10800
10710 NEXT I
10720 I=13:GOSUB 10800
10730 I=6:GOSUB 10800
10740 FOR I=0 TO 5
10750    GOSUB 10800
10760 NEXT I
10770 '
10780 RETURN
10790 '
10800 COLOR CL
10810 IF I=6 THEN LOCATE 22,7
10820 IF I=13 THEN LOCATE 1,7
10830 IF I<6 THEN LOCATE I*3+4,11
10840 IF I>6 AND I<13 THEN LOCATE 4+(12-I)*3,3
10850 PRINT RIGHT$(STR$(B(I)),2);:RETURN
10860 '
10870 ' put stones on display
10880 '
10890 P=B(M):B(M)=0:CL=7:I=M:GOSUB 10800
10900 FOR P=P TO 1 STEP -1
10910    COLOR 7
10920    LOCATE 10,6:PRINT"┌──┐"
10930    LOCATE 10,7:PRINT"|*";LEFT$(STR$(P-1),2);"|"
```

くるとうっとうしくなることがあるし、またそれを防ぐために「トヘロス」などという呪文があるくらいだ。

ところが、エスパードリームで、は移動しているときにドラゴンクエストIIで感じる「あぁ、うっとうしい！　またこんな敵と会った」がないのだ。

というのも、自分が動いているときに、敵も（足跡だけれど）追っかけてくるので、追いこまれないかぎりは自分から戦闘を避けるマネができるんだ。言い換えれば、ゲームが非常に能動的で、自分のテクニック次第でなんとかなるという部分が非常に大きいのだ。

そのうえ、戦闘が楽しい！　じつに「アクションゲーム」しているうえに、アイテムをとったり、レベルが上がったりすると、苦労していた敵が超能力の一撃で死ぬようになるので、めちゃくちゃ快感がある。血沸き肉躍ることこのうえない。

感覚的には「セーブのできるパワーアップアクションゲーム」にシナリオがついたというゲームなのだ。ロールプレイ、従来のアクションロールプレイとして分類されるもののなかにもない雰囲気のゲームとして仕上がっているといえるだろう。

そして、これもめちゃくちゃおもしろい！　100点満点で98点ぐらいだ。ぜひ買いなさい！

AWARI

もう10年も前に出ていた「BASIC COMPUTER GAMES」という本の中にあったゲームのリメイク版が「AWARI」だ。

コンピュータゲームとして長い歴史を持つ「由緒正しい」ゲームなので、その歴史をみんなに解説しよう。これを知っていれば、君もコンピュータ通を名乗れるぞ？

「BASIC COMPUTER GAMES」は、1978年に発行された本で、当時のコンピュータで走らせることができる小さなゲームがたくさん載っていた。

その本の言葉を借りるなら、AWARIは「古くはエジプトから伝わるゲーム」ということになっている。

けれども、ぼくの見たところでは、ゲームの構成といい、内容といい、コンピュータのために作られたゲームなので、たぶん「エジプトうんぬん」はコケおどしだろう。

次に紹介されたのが「KALAH」という形でだった。これは「AWARI」の変形で、36個の石を移動させるかわりに、72個の石を移動させるようにルールが変わっていた。

その後もなんだかんだと、この手のゲームが出たが、結局「AWARI」が一番おもしろいと思うので、これを強力にパワーアップして載せることにした。10年ぶりの復活というわけだ。

ルール

ルールを説明しよう。

図1を見てくれ。これはゲームがスタートしたときの状態だ。ゲーム盤は左上の数字が入っている14個の箱だ。この数字の入っている箱を「ピット」と呼ぶ。

で、右側にある“0”が入っているピットが君たちの「ホーム」と呼ばれる所、左側の“0”が入

標準 BASIC 対応　　リスト 2

```
10940     LOCATE 10,8:PRINT"└─┘"
10950     M=M+1:IF M>13 THEN M=M-14
10960     B(M)=B(M)+1:CL=5:I=M:GOSUB 10800:BEEP:CL=7:GOSUB 10800
10970 NEXT P
10980 LOCATE 10,6:PRINT"      "
10990 LOCATE 10,7:PRINT"      "
11000 LOCATE 10,8:PRINT"      "
11010 '
11020 IF M<>6 AND M<>13 THEN 11110
11030 IF AG=1 OR M<>H THEN 11220
11040 COLOR 4
11050 IF M=13 THEN LOCATE 4,7:PRINT"◀AGAIN":DX=4:GOTO 11070
11060     DX=14:LOCATE 14,7:PRINT"AGAIN▶"
11070 FOR L=1 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
11080 LOCATE DX,7:PRINT"       "
11090 GOTO 11220
11100 '
11110 IF B(M)<>1 OR B(12-M)=0 THEN 11220
11120 COLOR 2:IF M>6 AND M<13 THEN DX=(12-M)*3+4 ELSE DX=M*3+4
11130 LOCATE DX,6:PRINT"▲"
11140 LOCATE DX,7:PRINT"||"
11150 LOCATE DX,8:PRINT"▼"
11160 LOCATE 1,16:PRINT"CAPTURED!!!          "
11170 FOR L=1 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
11180 LOCATE DX,6:PRINT"  "
11190 LOCATE DX,7:PRINT"  "
11200 LOCATE DX,8:PRINT"  "
11210 B(H)=B(H)+B(12-M)+1:B(M)=0:B(12-M)=0
11220 GOSUB 10680:RETURN
11230 '
11240 P=B(M):B(M)=0
11250 FOR P=P TO 1 STEP -1
11260     M=M+1:IF M>13 THEN M=M-14
11270     B(M)=B(M)+1
11280 NEXT P
11290 IF M=6 OR M=13 THEN RETURN
11300 IF B(M)<>1 OR B(12-M)=0 THEN RETURN
11310 B(H)=B(H)+B(12-M)+1:B(M)=0:B(12-M)=0:RETURN
11320 '
11330 ' Computer choose
11340 '
11350 D=-99:H=13:COLOR 2:LOCATE 1,16:PRINT"MY MOVE ";MS$
11360 FOR I=0 TO 13
11370     G(I)=B(I)
11380 NEXT I
11390 FOR J=7 TO 12
11400     LOCATE (12-J)*3+4,0:PRINT"▼"
11410     IF B(J)=0 THEN 11600
11420     G=0:M=J:GOSUB 11240
11430     FOR I=0 TO 5
11440         IF B(I)=0 THEN 11490
11450         L=B(I)+I:R=0
11460         IF L>13 THEN L=L-14:R=1:GOTO 11460
11470         IF B(L)=0 AND L<>6 AND L<>13 THEN R=B(12-L)+R
11480         IF R>Q THEN Q=R
11490     NEXT I
11500     Q=B(13)-B(6)-Q:IF C>8 THEN 11560
11510     K=J:IF K>6 THEN K=K-7
11520     FD$=F$(N)+RIGHT$(STR$(K),1)
11530     FOR I=0 TO N-1
11540         IF FD$=LEFT$(F$(I),C+1) THEN Q=Q-2
11550     NEXT I
11560     FOR I=0 TO 13
11570         B(I)=G(I)
11580     NEXT I
11590     IF Q>=D THEN A=J:D=Q
11600     LOCATE (12-J)*3+4,0:PRINT"  "
11610 NEXT J
11620 LOCATE (12-A)*3+4,0:PRINT"▼"
11630 M=A:GOSUB 10530
11640 LOCATE (12-A)*3+4,0:PRINT"  "
11650 RETURN
11660 '
11670 ' display control functions
11680 '
11690 COLOR 7
11700 FOR L=16 TO 22
11710     LOCATE 1,L:PRINT"                              "
11720 NEXT L
11730 RETURN
11740 '
11750 COLOR 4
11760 LOCATE 5,18:PRINT"CURSOR MOVEMENT"
11770 LOCATE 5,20:PRINT"    4◀━━▶6"
11780 LOCATE 5,22:PRINT"[RET] : DECIDE!"
11790 RETURN
11800 '
11810 ' select command
11820 '
11830 COLOR 6:QT=0:CM$="QqWwRr"+T$
11840 LOCATE 1,18:PRINT CS$
11850 LOCATE 1,19:PRINT"Q)uit"
11860 LOCATE 1,20:PRINT"W)rite data"
```

図 1

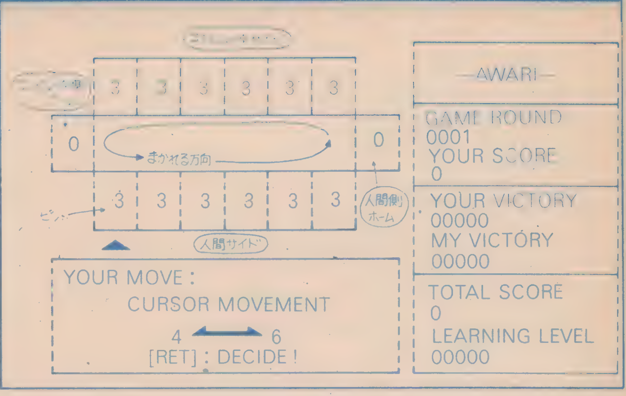


図 2

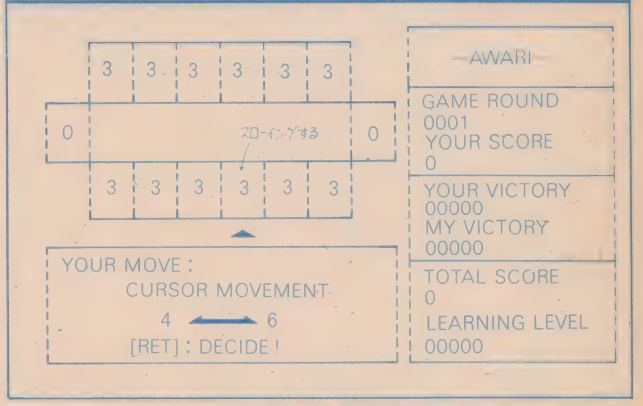


図 3

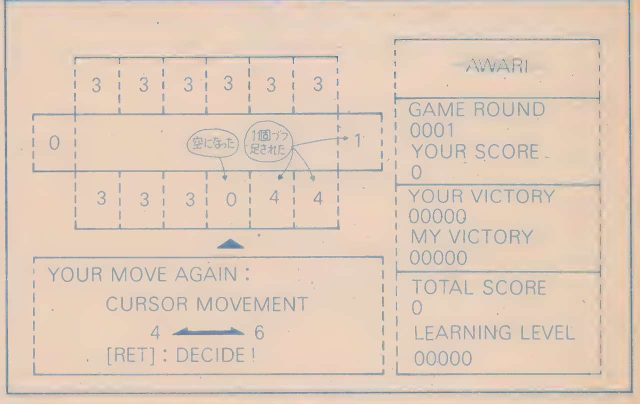
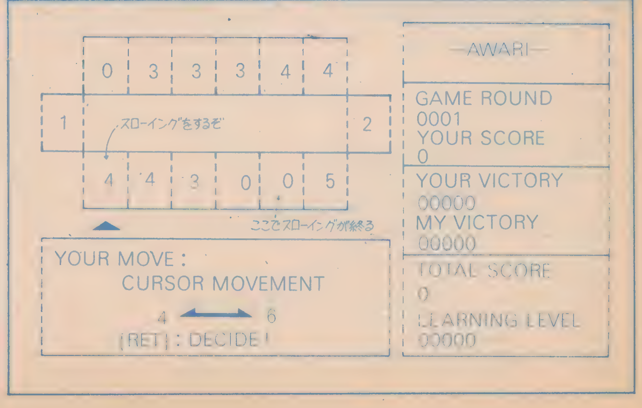


図 4



標準 BASIC 対応　　リスト 3

```
11870 LOCATE 1,21:PRINT"R)ead data"
11880 LOCATE 1,22:PRINT"CHOOSE ONE:";:A$=INPUT$(1)
11890 IF INSTR(CM$,A$)=0 THEN 11840
11900 IF A$="W" OR A$="w" THEN GOSUB 12580
11910 IF A$="R" OR A$="r" THEN GOSUB 12760
11920 IF A$="Q" OR A$="q" THEN QT=1
11930 IF A$<>LEFT$(T$,1) AND A$<>RIGHT$(T$,1) AND QT=0 THEN 11840
11940 RETURN
11950 '
11960 ' board initialize
11970 '
11980 E=1
11990 FOR I=0 TO 12
12000    B(I)=3
12010 NEXT I
12020 C=0:F$(N)="":B(13)=0:B(6)=0:Q=0
12030 RETURN
12040 '
12050 ' global variables initialize and graphic display initialize
12060 '
12070 LL=200
12080 DIM B(13),G(13),F$(LL)
12090 N=0:RD=1:TP=0:CW=0:MW=0:GP=0
12100 LOCATE 3,1:PRINT"┌─┬─┬─┬─┬─┬─┐"
12110 FOR L=0 TO 2
12120    LOCATE 3,L+2 :PRINT"│ │ │ │ │ │ │"
12130    LOCATE 3,L+10:PRINT"│ │ │ │ │ │ │"
12140 NEXT L
12150 LOCATE 3,13:PRINT"└─┴─┴─┴─┴─┴─┘"
12160 LOCATE 0,5:PRINT"┌─┼─┬─┬─┬─┬─┬─┼─┐"
12170 FOR L=6 TO 8
12180    LOCATE 0,L:PRINT"│ │             │ │"
12190 NEXT L
12200 LOCATE 0,9:PRINT"└─┼─┴─┴─┴─┴─┴─┼─┘
12210 LOCATE 0,15:PRINT"┌────────────────┐"
12220 FOR L=16 TO 22
12230    LOCATE 0,L:PRINT"│                │"
12240 NEXT L
12250 LOCATE 0,23:PRINT"└────────────────┘"
12260 FOR L=1 TO 22
12270    LOCATE 25,L:PRINT"│         │"
12280 NEXT L
12290 LOCATE 25,0:PRINT"┌─────────┐"
12300 LOCATE 25, 4:PRINT"├─────────┤"
12310 LOCATE 25,10:PRINT"├─────────┤"
12320 LOCATE 25,16:PRINT"├─────────┤"
12330 LOCATE 25,23:PRINT"└─────────┘";
12340 LOCATE 28,2:PRINT"- AWARI -"
12350 GOSUB 12400
12360 RETURN
12370 '
12380 ' DISPLAY SOME PARAMETERS
12390 '
12400 COLOR 7
12410 LOCATE 26, 5:PRINT"GAME ROUND"
12420 LOCATE 26, 8:PRINT"YOUR SCORE"
12430 LOCATE 26,11:PRINT"YOUR VICTORY"
12440 LOCATE 26,14:PRINT"MY VICTORY"
12450 LOCATE 26,17:PRINT"TOTAL SCORE"
12460 LOCATE 26,20:PRINT"LARNING LEVEL"
12470 COLOR 6
12480 LOCATE 26, 6:PRINT RIGHT$("000"+MID$(STR$(RD),2),4)
12490 LOCATE 26, 9:PRINT GP;"  "
12500 LOCATE 26,12:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(MW),2),5)
12510 LOCATE 26,15:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(CW),2),5)
12520 LOCATE 26,18:PRINT TP;" "
12530 LOCATE 26,21:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(N),2),5)
12540 RETURN
12550 '
12560 ' Write Data
12570 '
12580 GOSUB 11690
12590 COLOR 7:LOCATE 1,16:PRINT"WRITE DATA"
12600 FL$="INTEL"
12610 LOCATE 1,17:PRINT"FILENAME:";
12620 LN=8:GOSUB 12940
12630 IF RL>0 THEN FL$=IN$
12640 IF FL$="!" THEN 12720
12650 OPEN FL$+".AWA" FOR OUTPUT AS #1
12660 PRINT #1,N
12670 FOR L=0 TO N
12680    PRINT #1,F$(L)
12690 NEXT L
12700 CLOSE #1
12710 GOSUB 11690
12720 RETURN
12730 '
12740 ' Read data
12750 '
12760 GOSUB 11690
12770 COLOR 7:LOCATE 1,16:PRINT"READ DATA"
12780 FL$="INTEL"
12790 LOCATE 1,17:PRINT"FILENAME:";
12800 LN=8:GOSUB 12940
```

図 5

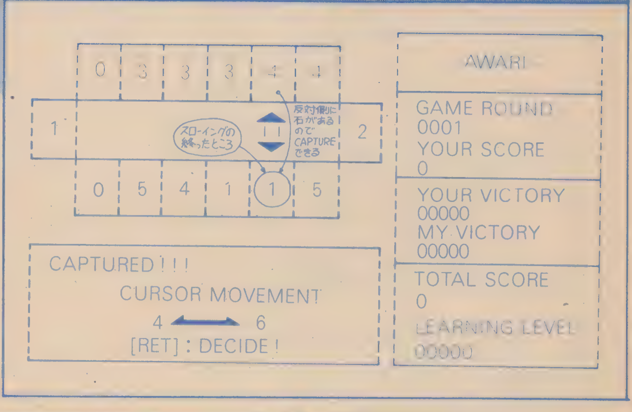
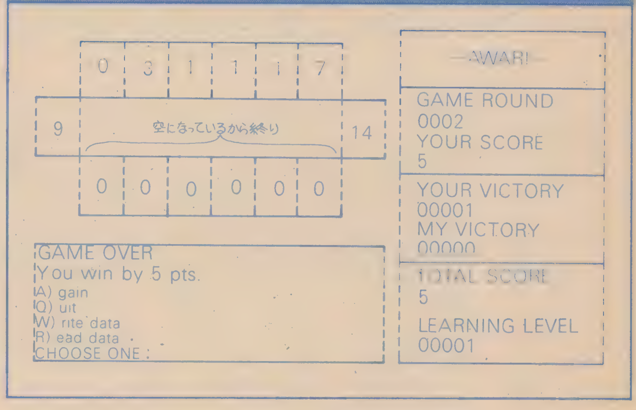


図 6



っているピットが、コンピュータの「ホーム」だ。そして上の〝3〟が入っている6つのピットがある側を「コンピュータサイド」、下の〝3〟が入っている6つのピットがある側を「人間サイド」と呼ぶ。

プレイの方法は、「ピット」から数字を取り出し、これを反時計回りで、それぞれのピットに1つずつ足して行く。この作業をスローイングと呼ぶ。

人間とコンピュータが交互にスローイングを繰り返して行き、どちらかのサイドの数字がすべてなくなったときに「ホーム」の石が多かったほうが勝ちというわけだ。

スローイングの例を挙げよう。

図2を見てくれ。右から3つめのピットに対して、スローイングを行おうとしているところだ。

スローイングを行うと、図3のように3番目のピットが空になって反時計回りに1個ずつ数字が足される。数字が0になるところが自分のホームなので、1点が入る。

とまぁ、こんなぐあいにスローイングは行われる。

で、これだけのゲームならつまらないんだが、これに色をそえる「AGAIN」、「CAPTURE」ルールがある。

「AGAIN」は、「最後に数字を足すピットが自分のホームなら、もう一度スローイングを行うことができる」というルールだ。

つまり、図2～図3のプレイのように最後の数字がホームで終われば、もう一度スローイングを行うことができるというわけ。これを利用して自分に有利なようにゲームを進めるのがテクニックの一つだ。「CAPTURE」は、「最後に数字を足すピットが0で、かつそのピットの反対のサイドに数字があったなら、反対サイドのピットの数字と最後のピットの数字を取ることができる」というルールだ。

図4～図5を見てくれ。図4の状態で、スローイングを始めると、図4に書いてあるところで、スローイングが終わる。結果として、図5のようになるわけだ。

さて、図5の丸のつけてあるピットが、スローイングの終わったピットだ。

丸のピットが〝1〟ということは、ここのピットの元は0ということだ（図4を見ればわかるはずだ）。

反対サイドに数字があるだろう。これで「CAPTURE」の条件が揃うので、このピットの1と反対サイドのピットの数字の両方が、図5のように自分のホームにくることになる。

これが、このゲームの最重要テクニック「CAPTURE」だ。

ゲームの終了条件は、「どちらかのサイドの数字がなくなること」だ。つまり、図6のように片方のサイドに全部0が揃ったときにゲームが終了する。このとき、ホームの数字が大きいほうが勝ちだ

標準 BASIC 対応　　**リスト 4**

```
12810 IF RL>0 THEN FL$=IN$
12820 IF FL$="!" THEN 12900
12830 OPEN FL$+".AWA" FOR INPUT AS #1
12840 INPUT #1,N
12850 FOR L=0 TO N
12860    INPUT #1,F$(L)
12870 NEXT L
12880 CLOSE #1
12890 GOSUB 12400:GOSUB 11690
12900 RETURN
12910 '
12920 ' GET SOME CHARACTERS FOR A STRING
12930 '
12940 RL=0:IN$=""
12950 A$=INPUT$(1)
12960 IF A$<>CHR$(8) THEN 13020
12970     IF RL=0 THEN 13030
12980     RL=RL-1:PRINT A$;" ";A$;
12990     IF RL=0 THEN IN$="" ELSE IN$=LEFT$(IN$.RL)
13000     GOTO 13030
13010 ' ELSE {
13020     IF LN>RL AND A$>CHR$(32) THEN RL=RL+1:IN$=IN$+A$:PRINT A$;
13030 IF A$<>CHR$(13) THEN 12950
13040 RETURN
13050 '
13060 ' SCREEN INITIALIZE (Machine depend)
13070 '
13080 CONSOLE 0,25,0,1
13090 WIDTH 40,25
13100 COLOR 7
13110 CLS
13120 RETURN
```

遊び方

スタートすると、画面左下のメッセージ欄にスタートメニューが出る。

これの意味を説明すると、

●S）TART
ゲームを始める。

●R）EAD DATA
昔遊んだデータでゲームをする。

●W）RITE DATA
今のデータを書き込む（このときはデータが入っていないので、昔のデータを消したいときに使う）。

●Q）UIT
やっぱりゲームをしない

まぁスタートすると、図1のような画面になるわけだ。

これの人間サイドの下に出ているカーソルを4、6で右と左に動かせるので、スローイングをしたいピットの下にカーソルを持っていって、[RET]を押すと、スローイングができる。ここで〝0〟の入っているところにカーソルを持って行ってもなにもしないから、インチキはできない。

それで人間側のプレイが終わると、自動的にコンピュータのプレイに移り、ゲームが終わるまで続く。

さて、ゲームが終わると、勝敗に関係なく、次のようなメニューが出る

●A）GAIN
ゲームを続ける。

●R）EAD DATA
昔のデータを読み込む。

●W）RITE DATA
今の賢くなったデータを書き込む

●Q）UIT
ゲームを止める。

このなかの〝A〟はゲームを続け、〝Q〟はゲームを終わるだ。で、〝R）EAD〟と〝W）RITE〟は特殊なので説明しておこう。

どちらも操作法は同じなので〝R）EAD DATA〟だけで説明しよう。

まず〝R〟を押すと、〝FILE NAME：〟と出てカーソルが点滅するので、適当にファイルネームを入力してくれ。面倒くさいときは[RET]だけを押せばいい。

また、間違って〝R〟か〝W〟を選んでしまったときは〝/〟を入力してくれ。すると、何もしないでメニューに戻る。

こんなふうにゲームを繰り返していき、ゲームが10回終わると、そのトータルスコアを表示して、ラウンドが終わる。つまり、10ゲームが1ラウンドだ

またそれとは別に、画面にはいろいろな情報が表示される。それを説明しよう

YOUR VICTORY
君がこれまで何回勝ったかを示す。

MY VICTORY
コンピュータがこれまで何回勝ったかを示す

TOTAL SCORE
これまでの通算成績

LEARNING LEVEL
コンピュータがどれくらい賢くなったかを示す。

売り文句

今回は原稿が長いので、リストのくわしい解説はちょっと無理だ。

そこで、コンピュータの思考ルーチンに関してだけでも説明しよう。

リストの〝COMPUTER CHOOSE〟というところだ。

①まず、盤面をコピーする。
②コピーされた盤面に自分の手を打ってみる。
③人間側の手を打つ。
④そのときのスコアの差を取る。
⑤次に過去のデータを探す。
過去のデータは負けたときのデータなので、同じ手を打っていたら負けると判定して、その手のスコアの差を増やす。
⑥以上を繰り返して、一番よい手を選ぶ。

とまぁ、こういうことをやっているわけだ。

まとめ

最初のうちはコンピュータが非常に強い感じがするのだが、そのうち絶対に負けなくなってしまう。

これを改良して、もっと強いコンピュータにしたいと思っている。

じゃあ、また来月！

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	1		29307	金額	
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク				料金	払込み / 特殊取扱
払込人住所氏名	※ (郵便番号)				備考	
					受付局日付印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1		29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク			
金額				
払込人住所氏名	※			
備考		受付局日付印		

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

切り取り線

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。
この申込書の弊社到着は8日発売分が毎月末、18日発売分につきましては毎月10日が〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。
また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください
切り取らないで郵便局にお出しください。

送り先	お名前	フリガナ	性別	年齢	ご職業
			男・女		
	ご住所	フリガナ 〒			
	お電話	ご自宅	勤務先		
申込書	Beep 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円	
	Oh.!PC 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円	
	Oh.!MZ 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円	
	Oh.!FM 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円	
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円	
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円	
通信欄					

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

続・RPG幻想事典

第5回　中国のモンスター

4千年もの長い歴史を持つ中国には、さまざまな神話・民間伝承がある。そのなかには、西洋のモンスターとはまったく姿形・習性などの違うモンスターが登場してくる。今回は、これまでほとんどとりあげられることのなかった中国のモンスターを紹介してみよう。

始めに

これまでの連載で、わたしがRPGで重要だと考える、シナリオと魔法について書いてきた。

そこで今回は、再びRPGの中に登場するモンスターについて紹介してみたいと思う。モンスターの紹介といっても、西洋、とくにヨーロッパのモンスターではない。これについては、早川氏の単行本、『RPG幻想事典』を読んでほしい。今回は今までほとんど紹介されていなかった中国のモンスターについて紹介してみたいと思う。

中国神話の世界

中国のモンスターを紹介する前に、そのバックグラウンドとなっている中国神話と民間伝承について触れておこう。

中国という国は、皆さんもご存知のように、世界でも有数の古い文明を持つ国である。だから、ギリシャ神話等に負けないほどの壮大な神話があるかというとそうでもない。神話の数は、意外に少ないのだ。これには中国の歴史があまりにも古いなどの理由があるのだが、理由を書いていると長くなるので省略させてもらうことにした。

中国神話の世界は、大きく3つにわけられる。1つめは天地の創造であり、2つめは天地の分離と諸物の創造であり、3つめは人間の創造である。以下、かんたんにそれぞれの紹介をしていこう。

天地の創造

太古、世界には何も存在していなかった。世界は、鶏卵のようにふわふわふわとした一種の気があるだけだった。

長い月日が経つうちに変化が生じ、清いものは天空になり、濁っているものは大地となった。

諸物の創造

天地が分離した後、天と地には陰と陽の相反する反応が起こり、盤古という巨人を生み出した。天は日に日に1丈ずつ高さを増し、地も同じく1丈ずつ厚みを増した。盤古もまた、1丈ずつ背を伸ばしていき、ついに1万8千年という長い年月が経ってしまった。

そのときの盤古の身長は、なんと9万里にも達してしまった。こんなノッポが天と地の間にいたため、もともとは近かった天と地の距離も9万里も離れてしまったという。

その大巨人の盤古が死んだとき、その体が変化し、天地の間に諸物が現れたという。頭は高い山になり、左の目は太陽になり、右の目は月になった。そして、その息は風雲、声は雷、手足と体は山々、流れる血潮は河になり、肉は土に、髪の毛や髭は数々の星に、皮膚に生えていた毛は草木に、歯や骨は金属や石に、汗は雨になった。

人間の創造

万物が創造されても、まだ人間は登場していなかった。天地が寂しいと感じた、体が蛇で、顔が人間の女の姿をした女媧という女神が、人間を作ることにした。女神は、人間を作る材料を石にしようか、樹にしようか、土にしようかと考えた末、土にすることにした。

まず、黄色い土に水を混ぜ、その土を使って人間を作り始めた。しかし、あまりにたくさんの人間をこしらえようとしたため、疲れてしまった。考えた女神は、泥の中に縄を入れ、縄をあちこち動かしてみた。

すると、その縄から落ちた泥が人間になったという。こうして人間が作られたので、人間のなかには丁寧に作られたものと、乱暴に作られたもの、つまりよいものと悪いものができたという。

これが中国神話の世界である。巨人が死んだ後、その体から世界ができる話などは、メソポタミア神話や北欧神話などの天地創造の話と似ている点もある。

また、中国神話の大きな特徴として、世界のさまざまな神話に共通する、神々同士の戦いがないことも指摘しておいていいのではないだろうか。

中国の民間伝承

中国には神話の数こそ少ないが、それに対して民間伝承は数限りないほどある。

皆さんがよく知っている日本の昔話にも、中国のものと似た話がたくさんある。たとえば、浦島太郎、田螺女房、羽衣伝説、七夕伝説などがそうだ。このほかにも、滝沢馬琴の南総里見八犬伝や、シンデレラ物語！に似た話もある。とくに中国のシンデレラ物語は、この種の話では世界でもっとも古いものといえるだろう。

また、ギリシャ・ローマ神話のペルセフォネの話や、日本神話の伊邪那美命の話とほとんど同じ内容の話や、北欧神話で有名な世界樹の話も中国にはある。

このように、中国には神話の数こそ少ないが、他の地方の神話と共通するような豊富な内容を持った民間伝承が存在するのである。

さて、中国のモンスターについてだが、神話の中に神々の争いがないだけに、戦いを好むモンスターは少数しか出てこない。それに反して、民間伝承のなかにはモンスターは驚くほどいる。この膨大な数のモンスターを紹介する本がある。『山海経』だ。

この本のなかには、どこの山にどんな動物、これこれの河にこんな動物というようにモンスターの生態が記述されており、さながらモンスターのガイドブックになっている。大昔の人は、この本を見て、その地域にいるモンスターを知り、気を付けるようにしたのだろう。

モンスターの分類

モンスターというのは、18世紀フランスのビュフォン伯爵の説明によると、次のようなものとされている。第1は『過剰によるモンスター』で、通常の姿より体のある部分が多いものだ。この例としては、九尾の狐が挙げられる。

第2は、『欠如によるモンスター』。つまり、通常の姿よりも体の部分が少ないモンスターだ。この例としては、1つ目や首無し人間がいる。

第3は、『諸部分の転倒もしくは誤れる配置によるモンスター』である。たとえば、麒麟のように、いくつかの動物の部分が1つになったモンスターである。

中国のモンスターに触れる前に、モンスターの分類について書いてみたが、中国には第3のタイプのモンスターがひじょうに多いようである。

代表的モンスター

中国のモンスターと聞いてまず頭に浮かぶのは、蒼龍、白虎、朱雀、玄武、鳳凰、麒麟などだろう。朱雀もしくは朱鳥は、鳳凰のことであるともいわれている。このうちの蒼龍、白虎、朱雀、玄武は、四神もしくは四獣と呼ばれているし、麒麟、鳳凰、亀、龍のことは四霊といわれている。

個々のモンスターの説明に入る前に、中国の人々の考え方に大きな影響を与えている五行思想について説明しておこう。

古代中国では、天地には木、火、土、金、水の5つの気があり、これらが万物を形作る元素であるとされていた。それぞれの気は、たがいに関係を持ち、木は火を創り、火は土を、土は金を、金は水を、水は木を創って1つの円になるという思想がある。これが五行相生説である。また、木は土に剋ち、土は水に剋ち、水は火に剋ち、火は金に剋ち、金は木に剋つという考え方を五行相克説といっている。

皆さんも知っている三国志の中で、黄巾族の台詞に『蒼天すでに死す、黄天まさに立つべし』という言葉があった。これは、漢王朝が火徳（火の要素）として考えられていたからで、火徳の次は土徳の時代が来ることから、黄巾族は土徳の色を示す黄色の布を身に付けていたのだ。この例のほかにも、中国の歴史には五行思想がたくさん出てくるので、知っていると思わぬ発見ができるだろう。

龍【りゅう】

中国にかぎらず、どこの世界でももっとも有名なモンスターは、龍またはドラゴンだろう。

龍に対する考え方は、東洋と西洋では正反対といってもいいだろう。東洋では、龍は神聖なものというイメージがあるが、西洋では邪悪なものとして描かれることが多い。

また、西洋のドラゴンは翼が生えているのが普通だが、中国の龍は翼がないのも特徴といえるだろう。空を飛び、翼が生えているものには別の呼び名があるのだ。

次に古代中国の文献のなかから、龍について書かれているものを書き出してみたい。

紀元前3世紀の韓非の著作『韓非子』の（説難）には「龍は飼い慣らせば乗ることができるが、ただ喉の下に直径1尺にわたりびっしり逆鱗が生えており、これにふれれば必ず殺されてしまう」と書かれている。これが有名な逆鱗についての最初の文献だ。インドのナーガという竜王にも、背中にではあるが、逆鱗があ

ったといわれている。

紀元前7世紀ごろの『管子』の(水地)には「りゅうは水から生まれ、五色を被って遊んでいるので、神なのだ。だから、もの凄く小さくもなれるし、もの凄く大きくもなれる。また、高く昇れるし、深く潜ることもできる。また、どのようなものにでも変化することもできる」というふうに、オールマイティな存在として書かれている。

西洋のドラゴンは体の色で見分けるようだが、中国の龍はそうではない。以下その分類について書いていこう。

中国の龍には大きく分けて4つの基本形がある。まず、鱗のある龍を蛟龍、翼のあるものを応龍、角のあるものを虬龍、角のないものを螭龍と呼んでいる。それぞれ特徴があるが、ここで模範的(?)な龍の姿を書いてみると――。角は鹿に似ていて、頭は駱駝、目は兎、項は蛇、腹は蜃、鱗は鯉、爪は鷹、掌は虎、耳は牛の各部分に似ているらしい。

中国において龍と呼ばれているものは、鳳凰や麒麟を含めて、すべての動物の祖であると書かれている。

蒼龍【そうりゅう】

蒼龍とは、五行思想に基づく木の徳を表すもので、東の方角を支配し、春の季節を司るものだ。木徳の色は青である。蒼龍の姿は、馬首で蛇尾だとされている。

女媧【じょか】

女媧は、人面蛇身という姿で、月を支えているといわれる。太古の女帝で、聖人でもあったようで、その世の中はとても素晴らしかったそうだ。

女媧が人間を創ったことは先にのべたが、そのほかにこんな話もある。天を支えている柱が壊れて天空が墜ちてきたとき、それにつけこんでモンスターが暴れたことがあった。このとき柱を修復し、大暴れしている黒龍を切り殺して人々を救ってくれたという。

このことから推測すると、女媧をゲーム中に出すとしたら、とてつもなく古く、また計りしれない知識を持つものとしなければならないだろう。このぐらいのレベルになると、きっと善悪を超越しているにちがいないだろうが……。

伏羲【ふくぎ】

伏羲は、人間の顔を持ち、蛇の姿をしているといわれるモンスターだが、一説には、牛首で、虎の尾を持っていたともいわれる。伏羲は女媧の兄であり、夫でもあったといわれている。伏羲もまた帝王であり、聖人であった。

燭陰【しょくいん】

燭陰は、鐘山という山に住む神で、人面で蛇身、身長1000里、赤い色をした神である。この神が目を開くと、世の中は明るくなり、昼になった。また、目を閉じると、世界中が暗くなって夜になったという。

普段は何も食べず、何も飲まないが、息をするだけで風を起こしたという。この神が息をたくさん吐きだすと、世界は寒くなり、人々はこれを冬と呼んだ。また、空気をたくさん吸いこむと、世の中は暑くなり、夏になった。燭陰は、また燭龍とも呼ばれた。

白虎【びゃっこ】

白虎は、金の徳で、西の方角を支配し、秋の季節を司るものである。金徳の色は白である。白虎は盂山という山に住んでいたが、この山には白い虎だけでなく、白い狼、白い雉、白い翟が多く生息していたという。

朱雀【すざく】

朱雀は、火の徳で南の方角を支配し、夏の季節を司るものである。火徳の色は赤である。朱雀は赤い羽を持ち、近付くと、その木に火がついたといわれている。いわゆる火の鳥がこれである。この鳥がどんな姿をしているかは、手塚治虫氏の『火の鳥』か、某○川書店のマークを思いおこせばよい。

玄武【げんぶ】

玄武は、水の徳で北の方角を支配し、冬の季節を司っている。水徳の色は黒である。四獣のほかの動物、龍、雀、虎などは、どのような姿のものかはなんとなく想像がつくが、この玄武はどのようなものかわからないかもしれない。

玄武は、亀と蛇が一体となったもので、頭と尾は蛇。そして4本の足を持ち、背中に甲羅を背負っているといわれている。

麒麟【きりん】

麒麟とは、麒が雄で、麟が雌のことを指しているらしい。麒麟は、古代において名君が素晴らしい政治を行うと現れるといわれている。このことから、瑞獣もしくは仁獣と呼ばれた。あの孔子の出生と死にも、麒麟は関わっているようだ。これについては、機会があれば詳しく紹介してみたい。

麒麟は麕(ロバの一種)の体で、牛の尾をもち、円い頭のてっぺんに1本の角がはえている動物だといわれている。その体と習性には非常に興味深いものがある。

頭にはえている1本の角には、仁懐という意味がある。その声は、音楽の階調をきれいになぞったようだし、歩くとコンパスで書いたように丸く歩き、曲がると定規で測ったように直角に曲がったという。

また、平らな場所でなければ足を下ろさない習性があった。ほかにも群れを組んで行動せず、遠出もしないという、まことに珍しい動物である。

麒麟のなかには、鹿の体を持ち、牛の尾と馬の蹄と短い1本の角を持っているものもいたらしい。その背中は5つの色が混じりあった色で、お腹は褐色か黄色であったという。これもまた、歩くときにはどんな生き物も踏みつけないように注意し、枯草しか食べなかったという。

成吉思汗も麒麟に出会っているが、これは麒麟の1種の角端だったらしい。角端は、馬の頭をもち、額に角をはやし、体に緑の毛が生えていて人語を話したという。

鳳凰【ほうおう】

ヨーロッパにおいてフェニックスと呼ばれるものが鳳凰だ。鳳凰は、鳳が雄で、凰が雌を指している。その姿は、体の前半分が雌の麒麟で、後ろの部分が鹿、首が蛇で、尾は魚、龍のような文があり、背中頭は燕、喙は雉という、とてつもない姿をしている。

また、鳳凰のなかには次のようなものもいる。丹穴の山に住む鳳凰は、雞に似ているが、体に青、白、赤、黒、黄の文があり、首の文は徳を表し、翼の文は義、背の文は礼、膺の文は仁、腹の文は信を表したという。つまり、鳳凰は仁義礼信徳を持っている鳥だといえるだろう。

鳳凰は、梧桐でなければ棲らず、竹の実でなければ食べなかったという。

鳳凰も、麒麟と同じく瑞鳥であり、よい世の中を象徴するものといわれた。ほかにも、滅蒙鳥、皇鳥、鸞鳥、凰鳥と呼ばれることもあった。

いろいろなモンスター

これまで挙げた以外にも、中国には数多くのモンスターがいるが、そのほとんどはいろいろな動物の部分が一つになったもので、独創的な形をしたモンスターは少ないようだ。以下、中国のさまざまなモンスターを紹介していくが、そのことを頭に入れておいてほしい。

畢方【ひっぽう】

畢方は、章莪の山に住んでいる動物である。章莪の山には、草木も生えておらず、数多くの宝玉と、奇怪な生き物が住んでいるといわれていた。そのひとつが畢方である。

畢方は、鶴のような姿で、1本足、青い肌に赤い斑点があり、白い喙をした生き物だ。空を飛ぶときは『ヒッポウ！ヒッポウ！』と鳴きながら飛んだという。いつも火をくわえながら飛び回り、声を発すると、くわえていた火が落ちたという。このため、畢方が飛んできたところには、必ず火事が起こったという。

鷩鵂【へっふ】

この怪鳥は、雞のような姿をし、3つの頭、6つの目、3つの翼を持っているといわれた。しかし、鳥目ではないので、1日中飛び回っていたという。

この怪鳥を捕まえ、その肉を食べた人間は、眠らなくても平気になるといわれていた。もし今、この怪鳥を捕まえられたら、その肉は受験生の必需品になるのではないだろうか？

鳧徯【ふけい】

鳧徯は、人面を持ち、雄雞のような姿をした鳥である。いつも『鳧徯々』という鳴き声を発していたため、こういう呼び名がついたといわれている。この怪鳥が現れると、その地方には戦争が起こり、人々にその被害がふりかかったといわれている。鳧徯は、民衆にとって恐ろしい兵主の怪だった。

水虎、水盧、馬腹、呑口

このモンスターは、鱗甲を持った1本足の形をしている。その大きさは、3、4歳の子供ぐらいだといわれている。厀頭が虎に似ていて、膝の部分に鋭い歯をむき出した口、両目をカッと開いた目があるといわれた。

人をだますときは、嬰児の声を出して引き寄せたという。このモンスターには、強固な鱗甲があり、矢を射って弾き飛ばされてしまうほどだった。

7、8月には、よく河原で甲羅乾しを行い、お腹がすくと厀頭を水面に浮かべて小児が戯れるのを待って食らうといわれた。子供がいない場合は、馬を食べたりしたという。

このモンスターの行動パターンは、姿こそ似ても似つかないが、日本の河童にそっくりではないだろうか。

計蒙【けいもう】

計蒙は、モンスターというよりは神に近い。その姿は、人身に龍首がついた形をしている。計蒙の能力は、龍の頭を持っているところからみても水を司るもので、嵐の神といわれている。普段は棲み処である光山から近くの漳水の淵で水遊びをしているが、その移動のたびに急に突風が吹き荒れたり、大暴風雨が起こり、農地は荒らされたという。このため、近隣の人々は大変な被害をこうむったという。

中国のモンスターは、モンスターの体に人面がついているものが多いが、このモンスターは逆に人身、竜頭である。このタイプのモンスターは、意外に数が少ないのである。

仇狳【きゅうよ】

仇狳は、菟のような体をし、鳥の喙に鵄の目、蛇の尾を持っているモンスターである。なかには、獣のくせに水中に棲み、口先の尖った尾の長い菟のようなものもいる。

その呼び名は、『キウキウ』という鳴き声をあげたことからきている。このモンスターが現れると、その年には蝗害が起こるといわれた。蝗害とは、蝗が大量に発生して農作物のほとんどを食べつくしてしまうことで、古代においては、水旱蝗兵といわれ恐れられたものだ。

このモンスターのおもしろい特徴は、とてつもない災害を起こすくせに気が弱いところで、人に会うと死んだふりをすることだろう。思うに、このモンスターの原型は、穿山甲(アルマジロに似た動物)ではないだろうか。

蛟人【こうじん】

蛟人は、南の海の底に棲む美しい人魚だ。その姿は、上半身が人間で、下半身が龍である。水中で魚のようにくらし、仲間同士でなかよく遊び戯れている。遊んでいないときは、1日中機織をしながら美しい布を織っている。

蛟人が織った美しい布は、ごくたまに人間の目に触れ、蛟綃紗もしくは龍紗と呼ばれ、非常に高価なものとされている。この布で服を作れば、水中に入っても、体を少しも濡らさずにすむといわれていた。

蛟人が涙を流すことがあると、その涙の一粒一粒が真珠になったという。そのため、南の海では真珠がたくさん採れるようになったのだという。

まとめ

中国のモンスターについて調べていくうちに、西洋のモンスターと比べて非常に大きな違いがあることに気がついた。西洋のモンスターに比べると、中国のモンスターは、一国を滅ぼすとか、兵乱を起こすとか、その行動がとてつもなく大きいということだ。もっとも、なかには人を食べるようなスケールの小さいものもたくさんいるが……。このような違いは、西洋と東洋の思想の違いのほか、さまざまな理由があげられそうだ。

今回は、中国のほんのわずかなモンスターしか紹介できなかったが、また機会があれば中国のモンスターについて書いてみたいと思っている。

〈参考文献〉
中野美代子著『中国の妖怪』(岩波新書・480円)
伊藤清司著『中国の神獣・悪鬼たち―山海経の世界―』(東方書店・1500円)
中国古典文学体系8『抱朴子 列仙伝・神仙伝・山海経』(平凡社・3800円)
『中国神話伝説詞典』(上海辞書出版社/6・90元)

やっぱりAMIGA

第26回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

ILLUST/MAMORU YAMAMOTO

究極のAVツール登場

またまた先月に引き続き、アミーガのHOTなハード、ソフトが山のようにリリースされてきたので、そのなかでもとびきり上等なものをいくつか紹介しよう。

まず"GENLOCK"（ジェンロック）。これはかんたんにいうと"スーパーインポーザー"、つまりパソコンの映像と外部入力の映像（LDやVTR等）を合成するAVシンセサイザーみたいなものだ。ただテキスト文字だけをインポーズするのではなく、あらゆる画面（ゲーム、グラフィックツール等）をビデオ信号と合成できるので、音楽番組のプロモーションビデオみたいにCGと人物を合成させるなんていうテクニックもいともかんたんに使えてしまうのだ。実際、音楽ファンにはおなじみのMTVでもこのGL（ジェンロック）をアミーガにつけて使っているようだ。

ところでこのGLが他の周辺機器と違う点は、普通はパソコン本体ができてから開発されるのに対し、アミーガの開発と同時に作られ始めた、いわば親友的存在のハードだってことだ。だからアミーガ本体もこれを付けることを前提にボディの型、RGBポートが設計されている。そしてもちろん本体と同時に市場へ出る予定だったのだが、バグその他の理由でやっと今年に入ってから日の目を見たというわけだ。

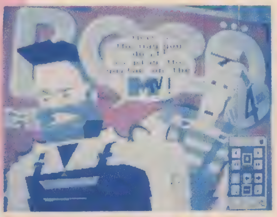
もともとおもだったソフトハウスに対しては、コモドール社からアミーガが完成した段階でGLのデモバージョンと本体とをペアにして渡していたので、完成したソフトがGL完全対応になっているのも当然といえば当然だろう。

では使ってみることにしよう。取り付けは、本体うしろにある隙間に入れてGLの上に出ているコネクターを本体のRGBポートに差し込み、やはり本体の音声出力とGLの音声入力をピンコードでつなげばOKだ。GLの入出力ポートは映像、音声ともに1系統ずつで、アミーガと外部入力の映像をうまくシンクロさせるためのボリューム2個と音声用ミキサーが1個ついた本格的な仕様になっている。そして映像をVTRに録画した場合も、アミーガ本体にあるコンポジット出力からダイレクトにVTR録画するよりGLを通したほうがキメ細かくシャープに録画できる。というのも、GLはアミーガのRGB出力をそのままコンポジット信号に変換してくれるからだ。80桁以上のテキスト文字が普通のモニターを通してもハッキリ見えてしまうから、これはスゴイ威力だゾ。そして合成された画面はパソコンの映像とは思えない摩訶不思議な世界を映し出し、それを見た人は必ずGLのとりこになってしまうだろう（このテのハードはビデオで紹介したいな）。GLはまさに究極のAVツールといってもよいだろう。

▼アミーガ本体の後部に、こいつがスパッとはまるんだ。

▲GLの入出力端子とボリューム類(本文参照)。

▲有名なデモの、バウンドするボールとの相性もバッチリだ。



▲デラックスビデオ（1月号で紹介）と4月号の表紙のジョイント。

サウンドツールも負けてはいない

　さてお次は、FUTURESOUNDというサンプリング用ハードだ。前にも1度かんたんに紹介したことがあるが、ゲームサウンドにサンプリングを使う傾向が強くなってきたのであらためて登場させることにした。

　アミーガには現在4種のサンプリングハードがあるが、このFSはサンプリングレート（サンプリングするときの周波数。これが高いほど良い音でとれる）が30KHZと高く（ちなみにCDは41KHZ）、かなり原音に忠実に録音、再生ができる。付属ソフトのほうもアミーガの4チャンネルある音声出力をフルにサポートしているので、マルチトラックテープレコーダでの多重録音テクニックが、そのまま応用できるのだ。

　たとえば1チャンネルに入れた音を2チャンネルにコピーしてそれを逆再生させ、これと1チャンネルの音とを合成させて3チャンネルに新しい音を作るなんて芸当も、マウスを使ってチョイとやれてしまうのでR。

　サンプリング時間はメモリが512KBある場合で約2分だから、曲のサビの部分などをたくさんセーブした自分だけのオリジナルディスクアルバムなんていうのも作れるぞ。パソコンのメモリがだんだん大きくなって、きっと将来は、レコードやCDのほかにディスケットで音楽が供給されるようになるんじゃないかな。

▲これとアミーガがあれば、ちょっとしたレコーディングスタジオができる？

最終戦争を阻止できるか？

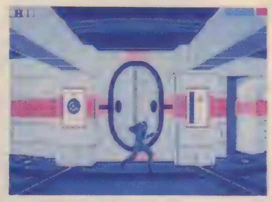
　では、新作ゲームの紹介に入ろう。今回紹介する2本は、先月号で登場した“DEFENDER OF THE CROWN”と同じシネマウエアー・シリーズの作品だ。

　まず“SDI”。これは、いわゆる戦略防衛構想をそのままゲーム化したもので、ディフェンダーとくらべるとアクションゲーム的要素が強くなっている。

　内容をかんたんに説明しておこう。ソ連とアメリカは不戦協定を結んでいたが、KGB（国家保安委員会）が反乱を起こし、アメリカに対し勝手にミサイル攻撃を始めてしまう。プレイヤーはこのミサイルから自国を守るため、宇宙基地からレーザービームを発射し、ミサイルを空中爆破する。そしてソ連の宇宙ステーションにいるナタリア姫を救出しなければならない……。とまあアクションとロマンが盛りだくさんの、映画“スターウォーズ”のような作品に仕上がっているのだ。

　ゲームはアメリカ測の宇宙ステーション内部から始まる。まず小型宇宙船に乗りこんで偵察だ。乗りこむまでの様子はアニメーションで表現されていて、なかなか見ものだ。そして船に乗ると、前方には反乱軍の宇宙船がいるわいるわ。ここでドッグファイトを展開する。グラフィックは3Dで処理され、まるで宇宙版フライトシミュレータをやっている気分だ。

　ここでの目的はただ敵のシップを攻撃することだけではなく、自国衛星の修理やソ連のステーションへのドッキングなども行わなければならないのだ。このドッキングシーンはやはり3Dのワイヤーフレームのアニメーションで気分を盛り上げてくれる。



▲ソ連のステーション内を走る主人公。行く手には敵が待ちうける。

▲このドッグファイトはド迫力もんだぜ。

▲ミサイルの撃墜がヘタだと、全米が核の炎に包まれて……。

　このドッキングに成功するとステーション内部に入るわけだが、この中にも反乱軍がいて、レーザー銃を使って戦わなければならない。この場面では、自分と相手の状況をパッと切り替えて見せてくれるのが斬新だ。

　こうした戦いを繰り返してどんどん奥に進んでいくと、ナタリア姫とのラブシーンとなるわけだけれど、もしも姫がいないときは何かをし忘れているのかもね。

映画とゲームの境界が消えた？

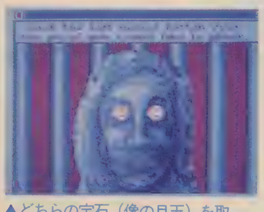
　だんだんスペースがなくなってきたので、最後にシネマウエアーの最新作“SINBAD”をかんたんに紹介しよう。これは映画“シンドバッド七回目の航海”をアレンジしてゲーム化した作品だ。

　ある朝シルファニア姫が国王である父親を起こしに寝室に入ると、なんと国王は魔女の呪いによって鷹に変身させられてしまっていた。この呪いをとくには、世界のどこかにある3個のクリスタルを見つけ出さなくてはならない。クリスタルを求めて、シルファニア姫はシンドバッドたちとともに冒険に出発する。こんなふうなイントロからゲームは始まるのだ（この姫はなぜかビキニ姿でいる）。

　ゲームの進行はアドベンチャーゲーム方式だが、コマンドはすべてマウスでセレクトできる。とくに女性のキャラクターと会話するときなどは、このコマンドをうまくセレクトしながら進めるとベッドイン（！）なんてこともあるからドキドキだよ。そして映画と同様に、一つ目のサイクロップス、戦うガイコツなどが襲ってくるのだけれど、これらのシーンはそれぞれ趣向を凝らしたアクションゲームになっている。

　こんな感じでシネマウエアー・シリーズは今まであったゲームの要素すべてを一つの作品につめこんであって、しかもグラフィック、サウンド面もアートと呼んでもいいくらいに美しく仕上がっている。こんなゲームを僕たちは待っていたんだよね。次の機会には、ぜひカラーページで紹介したいと思う。

▲虫メガネで地図を見る。ここの表現が超リアル



▲どちらの宝石（像の目玉）を取るかで、結果は大違い。

▲ムッ？　これは？　なにやらアヤしげなシーンだ。

前々からの持病であったビンボーを、今月はこじらせてしまった。先月は禁外食でしのいだが、今月はさらに症状が悪化したため、会社に田舎から米を送ってもらい、炊飯器で自炊を始めたのだ。おかげでミルミル回復し、しのげそうな気が……。（くわ）

●

たけおんとたけじゅんはどういつじんぶつではないあかのたにんだでもたけじゅんのじつのあにはまるへんたけだちなみにわたしはかしらでもへっどでもないましてややまむらもへっぷ（じゅうさん）なんてほんみょうのにっぽんじんがいるわけない（あたま）

●

今回は大阪と九州に取材に行った。普段外へ出る機会が少ないので、出張が結構楽しかったりする。しかし、大阪では季節はずれの大雪にたたられ、1泊の予定だった九州は日帰りの強行軍に変更。疲ればかり残った。これも日頃の行いのせいだろうか!?（TAKE）

●

眠い目をこすりながら家を出たとき、いつもより少しだけ涼しい気分だった。そのときは気のせいだと思い、いつものように電車に乗った。しばらくして電車を降り、商店街を歩いていると、こんどは冷たさを感じた。思わず下を見ると、ファスナーは全開！（T・S）

●

まだBEEPという名前も、編集部という形もなく、ジンとⓢが2人で肩寄せ合って過ごしていたころのことを、ジンはすっかり忘れてしまったようです。ⓢは捨てられ、ジンは新しい相手を見つけました――それがⓢよりも5つも歳くった男性なの、負けた。（ⓢ）

●

遅まきながら最近ファミ・スタにハマり、日夜若手編集者やライターに、日ごろの恨みとばかりモマれているKです。どういうわけか、今月から青春の巨匠ジンさんにかわり、編集長をやることになりました。いろいろあると思いますが、ともかくよろしく。（K）

次号予告

やっぱり、きっぱりナムコ特集

最近のナムコは、一時ほどの勢いはないという声がある。でも、やっぱりおもしろいゲームを作ろうとするナムコの姿勢は評価できるんじゃないかな。そこで、次号ではそんなナムコのおもしろゲーム作りの秘密をさまざまな角度から探ろうと思っているんだ。もちろん、セガ、ビデオゲームも期待してね。

6月号は5月8日発売！

来月は
特別定価号
価格は現在検討中！

月刊Beep 5月号

昭和62年5月1日発行(毎月1日発行)第3巻5号通巻31号
◆発行人　孫　正義
◆編集人　笹口幸男
◆発行元　株式会社日本ソフトバンク
出版事業部　〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808

本社　〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部☎03・261・3598　商品部☎03・263・3599
西日本営業部　〒541 大阪市東区南本町2-6明治生命堺本筋町ビル
☎06・264・1471

◆印刷　大日本印刷株式会社

©1987 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-5
本誌からの無断転載を禁じます

◆編集長　麻生優司
◆編集
白勢房枝　新保利昭　武田浩二
石村　治　桑原　修
◆協力スタッフ
浮田利康　遠藤行一　鎌田良久
我流子　木村信行　西城　恵
佐々木好幸／たけおん　たけじゅん
中村龍彦　早川　浩　氷水芋吉　雅
CPM闘幻狂ファミリー／べんちゃん
◆校正
関　民子＋グループこじら

★質問・テレフォン★

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんのであしからず。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時

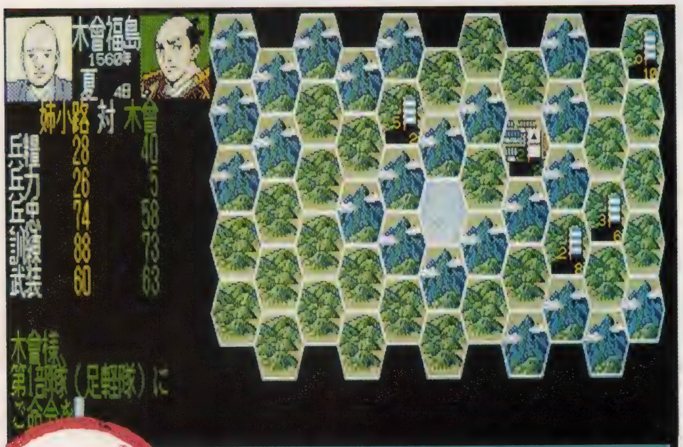
☎
TEL
03・265・5819

ソフト
SOFT
SAWADA
JUNGLE
ジャングル

HIT21

いま、オモシロざかりっ！

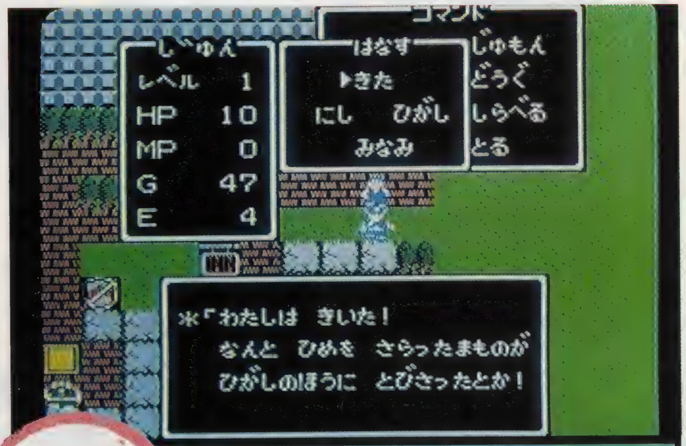
新作の実数が少ないのか、それとも新作の力がイマイチ弱いのか、話題に乏しい今日このごろ。パッ！としたい気分だぞーっ!!



1位 信長の野望・全国版
光栄

●シミュレーションゲーム

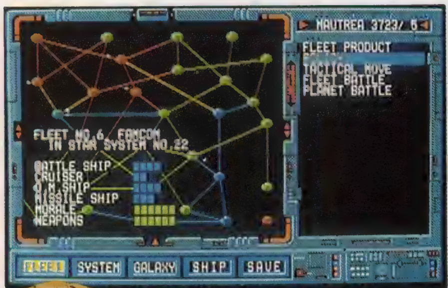
先月に続いて堂々の１等賞。「どうして"信長"じゃなきゃいけないの？」という疑問が、㊥の無知を物語ったのだった。（写真はPC-98版）



2位 ドラゴンクエスト
エニックス/ソニー

●ロールプレイングゲーム

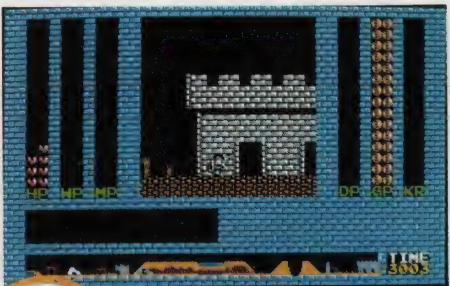
６位から予想通りに跳ね上がって絶好調！　その妙に耳に残る音から、呪文を全部丸暗記してしまったマニアもいるとか。（写真はMSX2版）



3位 DAIVA
T&Eソフト

●シミュレーションゲーム

初登場で３位。２位とは２ポイント差で来月も期待大！　シミュレーションをベースに、ジャンルを超えた逸品。（写真はPC-88版）



4位 ロマンシア
日本ファルコム

●ロールプレイングゲーム

アゾルバ王国がすでにゲーム後半と信じて"わりとカンタンね"とのたまったのは、何を隠そう㊥だ。（写真はPC-88版）

5位 三国志
光栄

●シミュレーションゲーム

追試という盾に、ゲームとコミックと教科書の３つを矛にしながら完敗した某。ネックは漢字だった!?（写真はPC-98版）

注目ソフト

★17位　雀豪１(N)クロスメディアソフト――編でも醜い争いが始まって早や２ヵ月。担がトップの座にあったのはほんの一晩で、学やら我流子やらモヘップやら、はては編集長のＫまでがトップ争奪戦に躍起。とにかく、やればやるほどプレイヤーの勝率がアップしてしまうという、ドロ沼のような麻雀なのだ。

★18位　がんばれゴエモン！からくり道中（AC）コナミ――「一言でいってどーゆーゲーム？」の問いに、タケちゃんは「からくりがいっぱい、ありありっ！」と答えた。こんなんで、いーのだろうか……？　コンティニューがついて助かりいっ！――これ、実感。

★27位　１９４２（AC）アスキー――カプコンのビデオゲームの移植版。宙返りのたびに拍手するのは初心者なんだぞ。
★38位　少年マイクのひとり旅（AC）日本ソフトバンク――FM-77AV専用という重荷（？）を背負って登場。裏の裏が表にならないマップに、苦っ！
★49位　敵は海賊・海賊版(AD) D-PHOTON――早川ＳＦ文庫がゲームで楽しめるのだ。

BEST

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		信長の野望・全国版(光栄)	S	X１シリーズ、PC-88SR以上/98シリーズ	5D(9,800円)
2	↑	ドラゴンクエスト(エニックス、ソニー)	RP	MSX/MSX 2	ROM(5,800円)(2用・6,400円)
3	今月の注目ソフト	DAIVA(T&Eソフト)	S	PC-88SR以上 X１シリーズ	5D(7,800円)
4		ロマンシア(日本ファルコム)	RP	PC-88SR以上/98シリーズ、X１シリーズ	D(6,800円)
5		三国志(光栄)	S	PC-88(SR専用あり)/98シリーズ、X1シリーズ、FM-7シリーズ/16β、MSX(２)	ROM(12,800円) D(14,800円)
6	↓	大戦略(現代大戦略含む)(システムソフト)	S	PC-88SR以上/98シリーズ、X１シリーズ	D(7,800円)
7	↓	ウィザードリィII(アスキー)	RP	PC-88/98シリーズ	D(9,800円)
8		めぞん一刻(マイクロキャビン)	AD	PC-88/98シリーズ、FM-77(AV)、X１シリーズ	D(6,800円)
9		夢幻戦士ヴァリス(日本テレネット)	AC	PC-88SR以上/98シリーズ、X１シリーズ、FM-77AV、MSX	ROM(6,800円) D(7,800円)
10		シルフィード(ゲームアーツ)	AC	PC-88SR以上	5D(6,800円)
11		XANADU II(日本ファルコム)	RP	PC-88(SR以上専用あり)/98シリーズ、FM-７シリーズ、X１シリーズ	D(5,800円)
12	↑	アルカノイド(タイトー)	AC	MSX(２)	ROM(5,800円)
13	↑	アート オブ ウォー(ブロダーバンドジャパン)	S	PC-98シリーズ	D(9,800円)
14		太陽の神殿(日本ファルコム)	AD	PC-88シリーズ	5D(7,800円)
15		アルバトロス(日本テレネット)	S	PC-60/66/88SR以上/98シリーズ、FM-7シリーズ、X１シリーズ、MSX	T(5,800円) ROM(6,800円) D(8,800円)
16		覇邪の封印(KGDソフト)	RP	PC-88/98シリーズ、FM-７シリーズ、X１シリーズ	5D(8,800円/9,800円)
17	今月の注目ソフト	雀豪１(クロスメディアソフト)	N	PC-98シリーズ	5D(8,800円)
18	今月の注目ソフト	がんばれゴエモン！からくり道中(コナミ)	AC	MSX 2	ROM(5,800円)
19	↑	うっでぃぽこ(デービーソフト)	AC	PC-88/98シリーズ、X１シリーズ、MSX 2	D(6,800円) ROM(6,800円)
20	↓	夢大陸アドベンチャー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,980円)
21	↑	ARGO(呉ソフトウェア工房)	RP	PC-88SR以上	5D(7,500円)
21	↑	地球防衛軍(アートディンク)	S	PC-98シリーズ	D(9,500円)

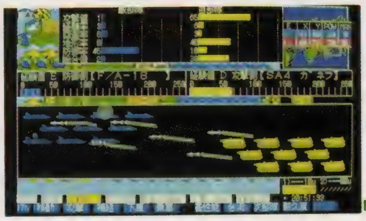
傾向　↑ 前月から急上昇　↓ 前月から急降下　今月の注目ソフト

ジャンル　AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイ　S シミュレーション　N ノンセクション

協力店　J&P渋谷店　うつのみや片町店　真光無線　ヤマギワ玉川店　ラオックス本店　J&P京都寺町店　ラオックス横浜伊勢佐木町店　九十九電気札幌店　石丸電気マイコンセンター　パソコンショップ・ハドソン　J&Pメディアランド　富士音響マイコンセンターRAM Ｉ

EXCITING SOFT REVIEW

おもしろソフト情報局



対空ミサイル砲は破壊力、射程とも凄いとしかいいようがない

大戦略II

by 地縁土　　システムソフト

より現実の戦略に近づいた！

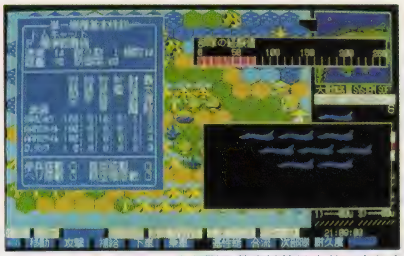
飛躍的な進化をとげたIIは、キミを戦場に送り込む!!

機種　PC-98シリーズ
価格　9,800円

飛躍的進化

現代大戦略は、コマ（ユニット）の生産、都市占領による軍事収入、ユニット同士のリアルな戦闘、そして、ユニットのエリート化といったいくつかのすばらしいアイデアを盛り込んだシミュレーションゲームだった。一部のプレイヤーは、これはシミュレーションではないといっていたが、そういいながら彼らもゲームに熱中していた。

パワーアップセットが発表されて、大戦略は進化した。オリジナルマップの優秀作が追加され、ユニットの種類が増え、スピードがアップした。



各部隊の基本性能はよりこまかく設定されている

ルールも一部改正されたが大筋に変更はなく、プレイするうえでのとまどいもなかった。

ところが、今回その全貌を現した大戦略IIは、題名、マップ、ユニットともに表面的には現代大戦略と変わりはないが、内容は飛躍的な進化をとげている。トカゲと恐竜ほどの差があるといっても間違いないだろう。ルール、内容ともに、より現実の戦略に近づき、本格的なシミュレーションとなっている。

ユニットの変更

大戦略IIのルール改正は数えあげたらきりがないが、もっとも興味がある、ユニットの変更点を見てみよう。

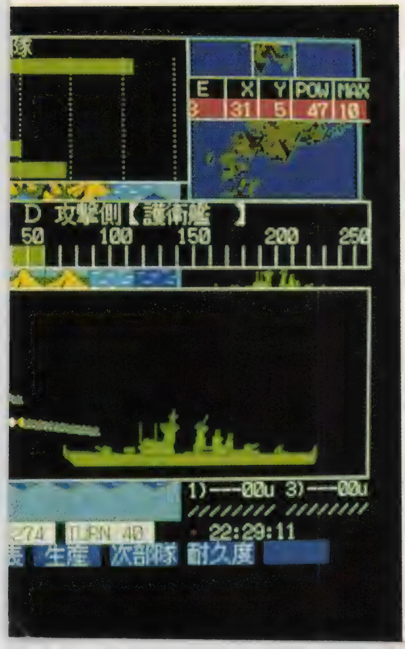
現代大戦略で14、パワーアップされて17（恐怖の30ユニットモードもあったが）だった兵器の種類が、なんと63種類になった。それも、ただ数が増えたわけではない。その国の特徴によって生産できるものとできないものがあるという制限つきだ。

プレイヤーは、現代の戦争大国8種（アメリカ、ソビエト、NATO、ワルシャワ、自衛隊、イスラエル、西ドイツ、イギリス）のなかのどれかを選ばなくてはならず、これらの国の兵器レベルによって、生産できる兵器が決まる。

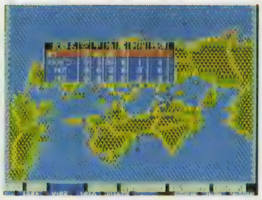
戦闘場面はさらにリアルになり、戦闘機の空対空ミサイルの発射シーンなどは感動ものである。現代大戦略では、攻撃の先攻・後攻があり、先手有利だったが、今回は、同時攻撃方式をとっており、先攻・後攻による有利不利はなくなった。また、そのユニットの性格がおのおのきわ立つようになった。

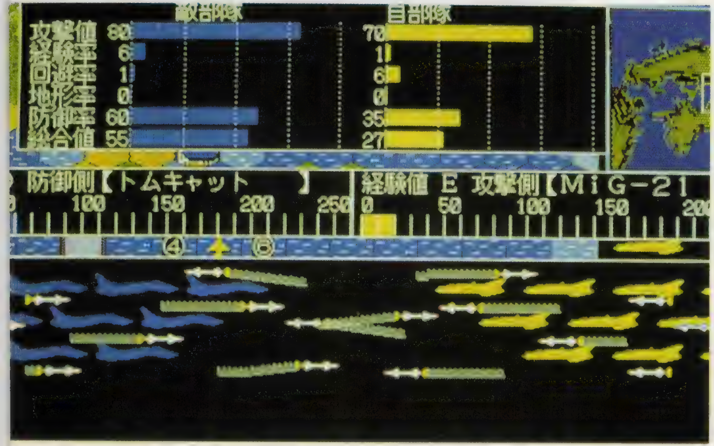
新規導入の兵器

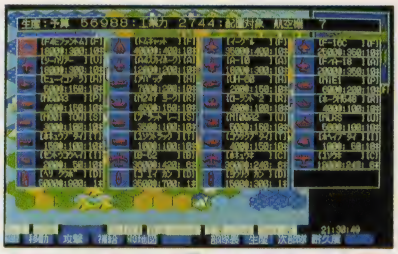
新しく加わったユニットには、まず、輸送機と補給機がある。輸送機は2種類20台までの地上ユニットを輸送でき、



Soft Jungle


マップ全体が見れるHQ画面上でもプレイできるように進化した。

戦闘機同士の空対空ミサイルでの戦闘はこのゲームのハイライトだ。



各国ごとに特徴があり生産できる兵器に制限がついている。

兵員しか輸送できなかった現代大戦略に比べて、より迅速な行動が可能になった。補給機は、航空ユニットに対する補給車的存在で、空中給油により、戦闘機の航続距離を飛躍的に伸ばすことが可能になった。そのほかに爆撃機があるが、解説は後にまわそう。

地上ユニットの新顔は、自走砲ユニットだ。このユニットは間接攻撃、つまり、最大6ヘクス離れた敵を攻撃できる。隣接している敵ユニットに対してしか攻撃できなかった現代大戦略にくらべたら格段の進歩といえるだろう。間接攻撃は絶対に反撃を受けることはないが、必ず目標に命中するとは限らず、目標ヘクスに隣接した6つのヘクスのどこかに着弾する可能性がある。もし着弾したヘクスに味方ユニットがあれば、自軍の部隊を攻撃してしまう。自走砲同様に、間接攻撃できる空対空ミサイルを装備している航空ユニットもある。

船舶ユニットも目新しい。ヘリ空母、揚陸艦、護衛艦の3種類があり、ヘリ空母はヘリコプターまたは垂直離着陸機を2種類40機まで搭載することができる。

サンプル版でプレイしてみたかぎり、輸送機と同等の輸送能力を持つ揚陸艦は、その輸送速度が輸送機の半分以下で、価格も高いので、利用には慎重でなければならない。

護衛艦は、強力な対空、対艦ミサイルを搭載し、対船舶用兵器としてだけではなく、強力な制空兵器としても利用できる。

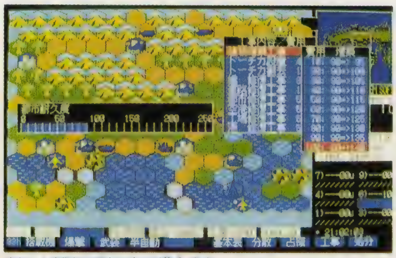
敵本国の沖合に停泊して、対空ミサイルで航空兵力を制圧するという使い方もあるが、これといった対地兵器がないのが欠点といえばいえるだろうか。

マップの変更点

地形にも工場、港、橋、トーチカなどが加わった。

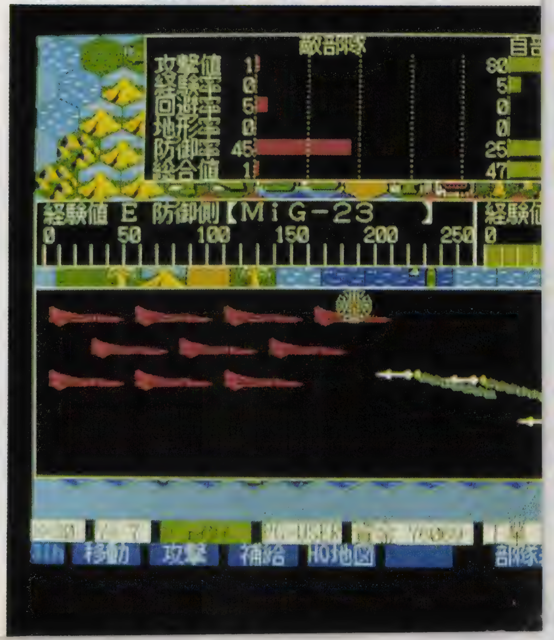
新たに導入された3種類の船舶ユニットの生産、補給は港でしかできない。

トーチカは地上ユニットの地形効果が非常に高く、工作部隊の工事コマンドにより構築、撤去が可能である。


新しく都市に耐久力が導入され、工作部隊で耐久力がアップできる。

橋は道路と同じ効果があるのだが、爆撃により破壊可能である。破壊された橋は通行不能になり、工作部隊の工事によってのみ修復可能である。

工場は、新たなファクターである工業力の収入源になる。軍事予算にプラスして、工業力がないと兵器が生産できないようになっているのだ。

艦対空戦闘シーンも見逃せない。護衛艦で戦闘機を狙い撃ちだ。


この新たなファクターは、大戦略IIの重要なポイントになる。それは、工場の数が都市に比べて少ないうえに、軍事費と異なり、余っても次のターンに持ち越せないからだ。

戦略のポイントとして、自国の工業力は早期に充実させ、敵国を攻めるときには、まず工業力を奪っていくということが考えられる。

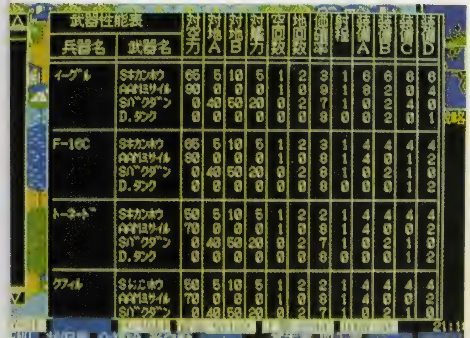
占領の変更点

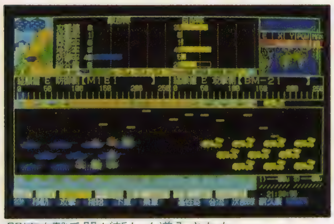
現代大戦略では、都市や空港に歩兵ユニットが入って行動を終了すると自動的に占領したことになったが、大戦略IIではそうかんたんにはいかない。

都市などを占領しようとする場合、歩兵が攻撃して耐久力を減らし、耐久力が0になったら占領となる。基本値は100で、100以下の場合は毎ターン10だけ自動的に回復する。耐久力100の都市を歩兵10人で占領しようとすると、平均2ターン必要だ。都市の耐久力が大きければ、占領するのに時間がかかり、歩兵の人数が少ないと都市に与える被害も少なくなる。

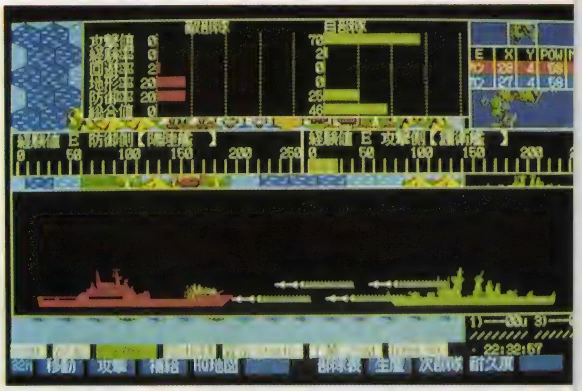
耐久力は占領に関してだけではなく、軍事費や工業に影響を与える。耐久力40の都市は40の軍事費、耐久力60の工場は60の工業力を与えることになる。

現代大戦略では、都市1つについて軍事費いくらと決まっていたが、大戦略IIでは、耐久力100以下なら毎ターン回復するルールによって、各

兵器によっては最大4種類までの武装を選択できるものもある。




間接攻撃兵器が新しく導入された。無傷のまま一方的に攻撃できる。



艦対艦の戦闘シーンはキャラクターも大きく、ちょっとした見もの。

国の軍事費、工業力は、毎ターン増加する可能性がある。そこで登場するのが工作部隊である。

工作部隊は、トーチカの構築、撤去、橋の修復のほかに、耐久力の増加、破壊された都市、工場、空港、港の修復が可能だ。

工作部隊10ユニットで、1ターンに最大50だけ耐久力を増加させることができる。耐久力は最大250まで増加可能で、同じ都市でも工作部隊を利用すれば、2倍半の収入を得ることができる。これにより、飛躍的な高収入を得ることができるのだ。

新たに導入された爆撃機は、敵部隊を攻撃するのではなく、爆撃によって都市や工場の耐久力を著しく減少させるという特徴を持っている。その破壊力は歩兵の比ではなく、6機の爆撃機で1回爆撃すれば、耐久力100の都市を確実に壊滅させることができる。壊滅した都市や工場などは、占領した場合と異なり、自動的に耐久力が回復するということはなく、工作部隊による復旧工事でしか回復できない。

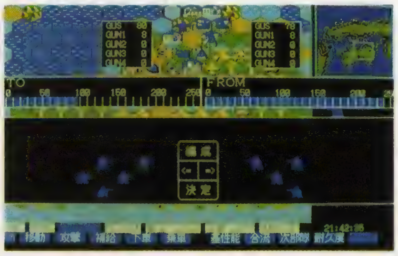
復旧した場合は、復旧した国の領地となり、同時に耐久力は50になる。なお、歩兵によって占領された都市や工場は、占領と同時に耐久力が30となり、毎ターンに10ずつ耐久力が回復する。

重要な変更点

大戦略IIでは、燃料と弾薬以外補給ができない。車両の補充は本国領土で生産して戦線まで輸送しなければならないのだ。そのため、強力な輸送力と、64ユニットまでの部隊の生産が許されている。

そして、部隊の分散・合流の新しいルールが追加され、経験値の計算方法も工夫されている。戦闘によって失われた兵力をいかにうまく前線に輸送するかという点が、大戦略IIでの勝敗を左右するポイントといえるかもしれない。

今回は、サンプル版でプレイして感じたことを中心に書いてみた。コンストラクションは付いていないが、十分奥の深いゲームだと思う。この少ないページですべてが伝わるとは思えないので、今度は徹底研究でお会いしましょう。



部隊の欠員は補充できない。後続部隊と合流させるしかない。

魔界復活

by たけおん　ソフトスタジオWING

ペーパーアドベンチャー気分で恐怖の世界へ!

機種　PC-88SR以降、X1-turboシリーズ
媒体(価格)　5D(7,800円)

いやー怖い怖い。もう怖いのなんのって、誰かとしゃべってないと保てないよお。こんなゲーム、夜中に部屋の電気を消して一人でやるんじゃなかった。あー怖いよお。もう後ろが見れない、歩けない、便所に行けない、誰かいっしょに行ってよー。お願い!

魔界復活はプレイヤーを魔界に引き込んでしまう恐怖アドベンチャーだ!

ストーリー

ルポライター神城明に、大学時代の考古学教授・増永から電話があった。それは大分県の仏の里・国東半島にある霊願寺住職の失踪事件、そして国定重要遺跡霊願寺修験場山頂にある巨岩"神の岩"の供岩が消滅した事件についてだった。

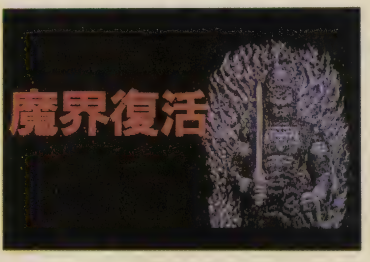
教授は、学生時代に神城が持つ直感によって遺跡発掘が次々と成功したこととこの事件を結びつけ、神城の能力で事件の鍵を探そうとした。

神城の力か? 不動明王の天の声が、2人に響いた。

「魔道が開いた! 魔界が復活したのだ……開魔の経と封魔の経を取り戻せ! 魔道を封印しろ!」

——2人は不動明王に選ばれしものとなった。

写真じゃわからないだろうけど、血をなめてるんだ　ヘロッ。



いい味出してるよ!

画面は画像入力によるリアルなグラフィック。加えて恐怖アニメーション効果。さらにムードを盛り上げる豊富なBGM(100効果音・15曲)。ゲーム進行は数字入力でかんたん、オマケに魔界サウンドテープと魔界マップがついてるというサービスぶりだ。エンターテイメントを徹底追及しようとする姿勢がいいね。

推理を働かせて、照覧石・輪宝鏡・独鈷剣・三鈷剣などの秘密を解いてみよう。

変身する霊願寺住職! 笑い声がブキミだよ。

ファンタジーII —フェロンラの章—

by たけじゅん

スタークラフト

ニカデマスの脅威は終わらない

勇者6人が、いつ終わるとも知れぬ冒険に再び旅立つ

機種　PC-98シリーズ
媒体（価格）3.5/5D(9,800円)

ここがスタート地点。まずは地下を調べてみよう。

システムは"I"のまま！

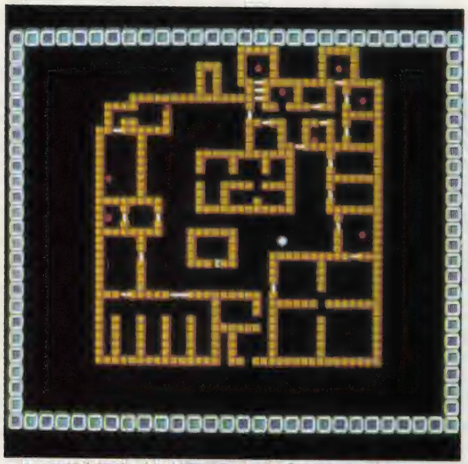
アップルで"I"のおもしろさを知り、移植版にも当然ハマッてしまって、そのうえ"II"が出ると聞いては黙っちゃいられない。アップル版では"II"をプレイしてなかったので、今回このレビューを書くためにまたやりまくった。答えは、やっぱり「おもしろい！」。

そこで、そのおもしろさを一挙にぜ～んぶ公開しちゃいたかったんだけど、「それじゃ、プレイヤーの楽しみがなくなるでしょ」という(担)のお叱りにあってしまった。実際、ゲームの舞台以外はほぼ前作と同じだから、とりたてて書き加えることもないんだけど……。

たとえば町のなかにある店、徐々に作られていく地下迷宮、モンスターが現れても夜はぐっすり眠りこんでる奴、泳ぎの能力が低いと海でおぼれかけてしまう奴、さらには魔法の種類まで同じなんだ。

ただちょっと違うのが……。

この敵はレベル3くらいになれば、怖くはないぞ!!

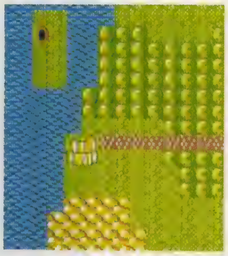

スタート地点付近にある地下迷宮。マップのでき方は前作と同じ。

目指すは「オーブ」！

今回の舞台は、フェロンラという小さな島国。この国に通じるすべての道には、魔術師ニカデマスに反逆できないように、通る者を廃人同然にしてしまう魔法がかけられている。とはいえ、この魔力を破る手段がないわけじゃぁない。

フェロンラには、地上世界のほかに、INPという種族の住む地下の世界がある。そのどこかに「オーブ」と呼ばれるものが隠されていて、これさえ破壊してしまえば、魔力は解けるというわけだ。

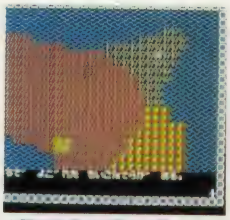
今回のシナリオには、前作のキャラがそのまま使える。


なんと、海の向こうに地下迷宮が……。手がこんでるなぁ。

もちろん前作をしていない人はIIで新たなキャラを育てることになる。じつは手元にあるのが未完成版なので、レベルについての詳しい説明はできないけど、レベル15が最高だった（たぶん変更されると思う）。これだと、後半かなりの苦戦を強いられる（といっても、キャラのパラメータも未完成だった。こちらは間違いなく手直しされるのでご安心を！）ことになる。

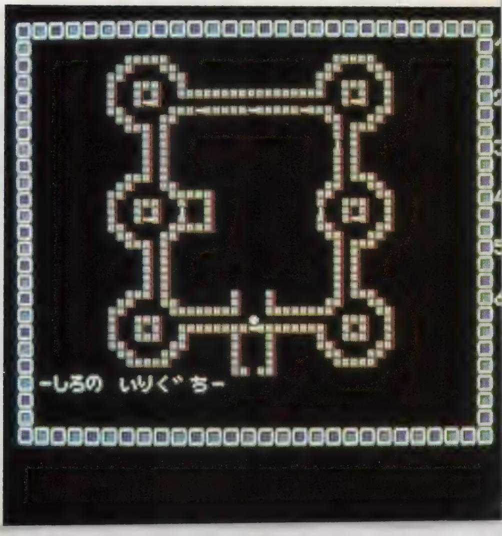
町
ギルド
銀行
占い屋
宿屋

また、戦闘では「投石」という技(?)が新たに使えるようになった。原始的だけど、手軽で効果的（デカい奴がデカい石でも投げれば、の話）なものだ。


今回初登場の地下の世界。ここに行くのは至難の技だ。

そしてもう一つ、この戦闘シーンがより楽しくなった。パーティーのなかのモンスター（ファンタジーは、味方にもモンスターを入れることができるんだ。詳しくは'86年12月号の特集を見よ！）が、そのままの姿で登場する。これまでの職業別グラフィックは雰囲気が出なくてイマイチだったから、こりゃ嬉しい。

というわけで、なんだか誉めっぱなし。でも、"I"をプレイした人ならわかると思うけど、もとがすでに素晴らしいデキだったんだ。RPGファンなら絶対わかってもらえると確信してるけど、そこんとこヨ・ロ・シ・ク！



ここは、ある城のマップ。中心部分には何があるのだろう……。

ラプラスの魔

by 早川浩　　ハミングバードソフト

本邦初の"ホラー"RPGだ!

幽霊屋敷を舞台に、あの「クトゥール神話」を再現

機種　PC-88SR以降、FM-7/77シリーズ
媒体(価格)　3.5/5D(7,800円)

早いもので、幻想事典の連載が終わってから半年もたってしまった。卒業前にもうひと働きしようと、地獄の底からよみがえってきた早川です。

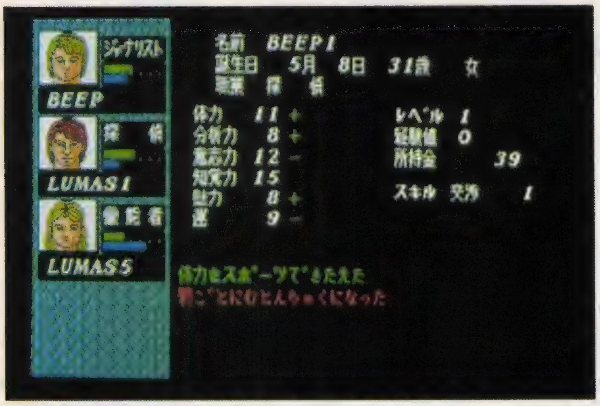
さて、ここで私がとりあげるソフトは「ラプラスの魔」である。このゲームは、RPGだがファンタジーでもSFでもない。ホラーRPGなのだ。ホラーといっても血がばんばん飛び出すようなスプラッタものではなく、心の底から冷えきってしまうような怪奇の世界である。

ボード版RPGで「クトゥール」が発売され、日本でもこのジャンルのゲームが出てきそうな雰囲気である。原作者がRPGの第一人者安田均氏ということで妙に納得してしまった。

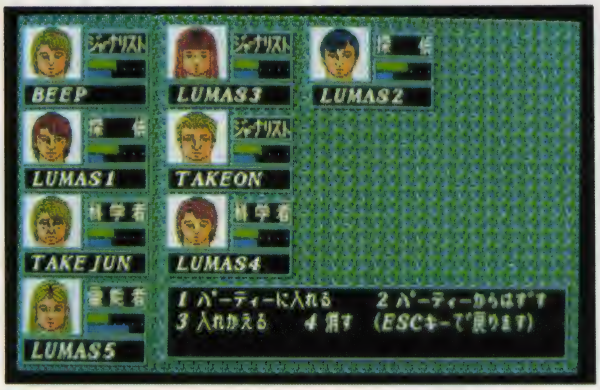
さて、ゲームの解説にはいる前にゲームをする前の心構えというか、ホラーに関しての基本的知識の話を少ししておこう。

ラプラスの舞台となっているのは、1920年代のアメリカの片田舎。ここでピンときた人は、この先を読まずにゲームの説明まで飛ばしたほうがいいだろう。1920年代のアメリカを舞台としたホラーといえば、H・P・ラヴクラフト原作の「クトゥール神話」の世界のことだ。ちなみに、ゲームの舞台となっている町の名前がニューカム(クトゥールでよく登場する町の名前がアーカム)になっていたりする。クトゥール神話とは、ギリシャ神話などの昔からあるものとは違って、人間のまったく知らない次元に生き続けてきた「恐ろしいものたち」の話なのだ。クトゥール関係の本は、かなりの数が翻訳され現在でもかんたんに手に入れることができるので、一度これらの本を読んでからゲームをプレイしてみることをお勧めする。

本当はクトゥール神話についてもっと書きたいのだが、さっきから編集部の奥にある暗闇に、なにかがうごめいているようなので、それに襲われないようにとっとと話をゲームのほうに変えよう。一度クトゥール神話を読んでしまえば、今の僕の恐怖がわかるはずだ。それにラプラスを遊んでいるときの恐怖も……。



キャラクター制作時、年齢を上げることによってパラメータ変化

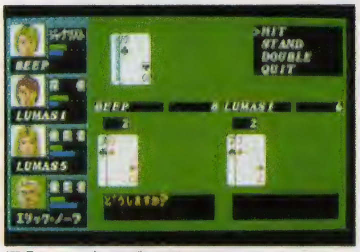


9人のキャラクターの中から4人を選びパーティーを組む

舞台はわずか60年前

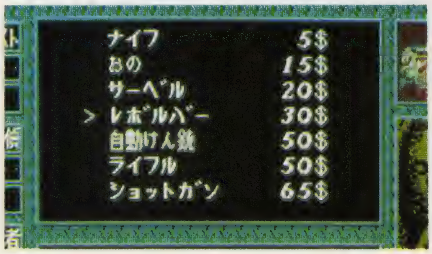
基本的なところは、ウィザードリィなどのファンタジーRPGと同じ。キャラクターを作り、パーティーを組んで町に出かけ、酒場で情報を仕入れたり、武器屋などで買い物をしたりして、ゲームの目的の場所である町外れの幽霊屋敷に乗り込んでいくのだ(屋敷の中は3D表示)。

まず、キャラクターの職業だが、幽霊屋敷を探検することに興味を持つような職業の探偵、科学者だけで、おなじみのファイター、メイジなんての職業はどこにもでてこない。たった60年前の話である、当然魔法なんてものも、存在していない。といってはなんだが、職業のなかに霊能者というものがある。彼らは精神力で敵モンスターを攻撃し、発狂させてしまうのだ。この精神攻撃が魔法と同じような役目をしている。



酒場では、ギャンブルをすることもできる。

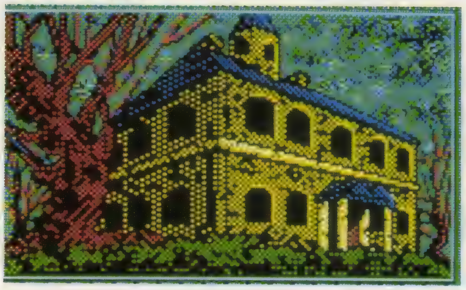
武器屋で売っている武器は、ショットガンまで……。

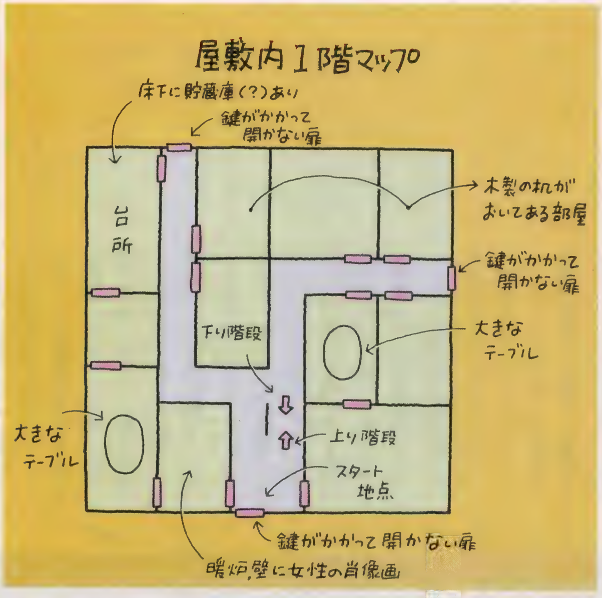


酒場では、いろんな情報を聞くことができる。

教会では、いろんな治療をすることができる

これが目的の幽霊屋敷だ!!





武器も剣、斧などの野蛮なものはあまり出てこない。一番の攻撃用の武器はリボルバーやオートマティックなどの拳銃、ライフルなどである。RPGで銃を使う、という場面はなんとも想像しにくいが、慣れてしまえばなんてことはない。

ここまでの設定では、ファイターを探偵、剣を銃に代えただけのものととれるが、「ラプラスの魔」をホラーRPGとして確立させている部分は別のところにある。ゲームの舞台になっている幽霊屋敷の内部は、地下迷宮などといった印象とはかけはなれた普通の屋敷で、いかにも何年か前には人間が住んでいた場所といった雰囲気がよく出ている。台所があったり、暖炉の近くには肖像画がかけてあったり、本当に幽霊屋敷の中を歩いている気がしてしまう。それに出てくるモンスターも雰囲気のあるものばかりだ。幽霊屋敷といってすぐに頭に浮かぶモンスターは、ゾンビ、ゴーストバンパイアなどだが、出現するのは、このたぐいのアンデッドモンスターと、ネズミ、クモ、コウモリなどの動物だけなのだ。

屋敷は3階建てで、地下室もある。しかし、これだけではRPGの舞台としては狭すぎる。ということは、屋敷の中がどこか別の場所につながっているのでは……。

戦闘の結果、キャラの1人は死に、1人は発狂してしまった

アドベンチャーに近い感覚

「ラプラスの魔」は、ただたんにRPGのバックグラウンドをファンタジーから、ホラーに変えただけのゲームではない。いろいろな点で新しいシステムを導入している。

まず、キャラクターは前に書いたように探偵などの職業に分かれているが、それぞれ"年齢を上げる"という操作が可能になるのだ。17～18歳で作られたキャラの年齢を上げると5～6歳年齢が上がる、それにつれて能力が変わっていくのだ。ちなみにずっと年齢を上げ続けると、ゲームに参加する前に老衰で死んでしまう。

年齢を上げることによってキャラの能力が必ずしも上がるわけではない。なかには異性のことばかり考えていて体力だけ増えるようなキャラも出てくる。このかけ引きがなかなかおもしろい。それにキャラの顔がグラフィックで表示されるようになっていて、ゲーム中に死んだりすると、顔色が真っ青になったりするのだ。

また、屋敷の中の机などはグラフィックで表示してくれ、それを調べたり動かしたりすることもできるのだ。そういう意味では、アドベンチャーゲームに近いRPGだということができる（このような斬新なシステムは、ファンタジーRPGにも十分使えるだろう）。

ボードゲームのクトゥールでもシナリオが続々と発表されているので、これからはホラー路線に期待したい。

台所を調べていたらスケルトンに襲われてしまった。

屋敷の中では、場所に応じてグラフィックが表示される

エルスリード

by 三峰奈緒　NCS

ボーゼルを倒し、城を落とせ!
ファンタジーの世界でウォーシミュレーション!

機種　PC-88シリーズ、X1シリーズ
媒体（価格）　5D(7,200円)

ストーリー

伝説さえ残らぬ古、星々から光と闇が舞い降りた。

無こそが世界の真理であると信じ、すべてを破壊しようとする闇。進化こそ真理であるとする光。両者の激闘は永遠に続くかと思われた。しかし光はそのもてる力すべてを結集し、闇を大地の奥深く封印することに成功した。光は最後の力で、大地に芽ばえた生き物たちに進化と封印を守る役割を与えて深い眠りについた。生き物たちは進化し、人が生まれ、神殿を造り、大地の力を集め封印を守っていた。

しかし、流れゆく月日は封印の力を徐々に弱め、僅かずつ闇の力が流れ出していたのである。人々は自らの役割を忘れ、神殿は遺跡へと風化していった。

そして今、ヴェルゼリアの王、魔道師ボーゼルは手に入れた大地の力により、光の封印を解き、闇の軍団を甦らせたのだ。

エルスリードの王にして光の魔術師ジークハルトは、ある日、北方の山々の向こうに闇の邪悪な力が蠢いているのを感じた。そして、彼は闇を討つべく立ち上がった。

ライトロード=ジークハルト　エルスリードの王で、光の魔術師。

戦端は開かれた!

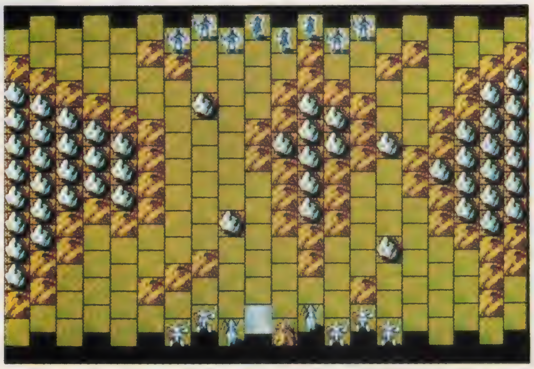
今度は車のドアをみごとにへこませてしまった奈緒でーす。じつは、最初、このレビューがうまくできるか、とても不安だったの。というのも、私はシミュレーションゲームというものを全然やったことのないヒトだったわけね。

でも、ソフトを走らせたとたんにそんな不安は消えうせてしまったのだ。シミュレーションゲームはつまらないと思っている人はぜひ、このゲームをやってみてほしいの。

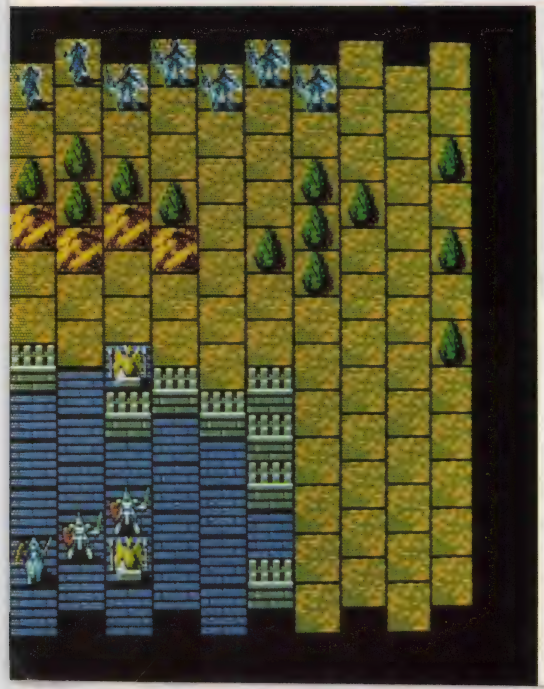
「エルスリード」の舞台はファンタジー世界。今までのソフトのような専門的な戦争知識や経済知識は必要なし。かといって、RPGファンでないと楽しめない、というようなこともないの。NCSさんの言葉を借りれば、「竜は強く、騎馬は早く、鳥は空を飛び、弓矢は遠くまで飛ぶ、この程度の知識でプレイできる」のよ。

このゲームの目的は、自軍部隊を指揮して敵ボーゼルを倒し、ヴェルゼリアの城を落とすこと。全エリアを占領しなくても敵の城さえ落とせば勝利となるから、そこのところをよく考えて戦略をたてることが大切。

ゲームはエリアマップと戦術マップの2つで構成されている。全体の作戦を行う画面がエリアマップ、実際に個々の戦闘を行うのが戦術マップ。エリアマップのときに線でく



山脈での戦術マップ。灰色の岩は越えることができない。



遺跡での戦いの場合、防衛側がマップ外に脱出することはできない。

森の中での戦術マップ。ここは木が邪魔で、弓兵には不利な場所。

エリアマップ。部隊の移動と魔法をかけるときの画面。

ぎられているのがエリア。写真を見てもらえばわかると思うけど、いろいろな地形があるの。戦闘のときは、この地形をうまく利用しなくてはならない。

最初プレイヤーに与えられるのは自軍8マーカー(マップ上で動かすコマのこと)。そのうちライトロードは城へ自動的に配置されるけど、他の7マーカーは城もしくは城に隣接されたエリアに配置できる。城はなるべくライトロード一人にしておいたほうがいいわよ。

ほかに増援サブフェイズで、占領している町のあるエリア1つにつき、戦士か弓兵、どちらか1マーカーを城エリアに登場させることができるんだけど、城エリアに置けるのは3マーカー。それを超えるときは登場できないから、城エリアはスペースを空けておいて、自軍を増やすようにしてね。

ダークロード=ボーゼル

エルスリードに侵攻する闇の魔道師。

ダークサイドの戦士たち

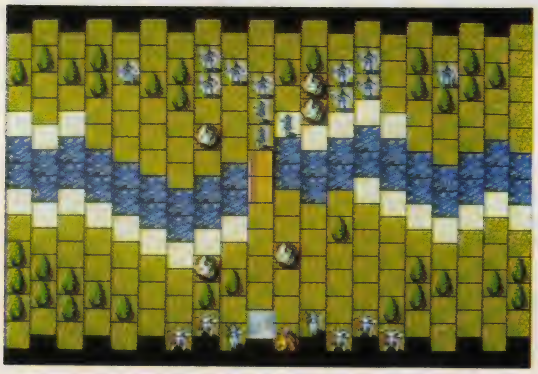
自軍の移動が終わると、今度は魔法サブフェイズ。占領している遺跡の数によって魔術レベルが上下し、使用できる魔法が増減するの。魔法は全部で8種類あるけど、私が好きなのは召喚の魔法。これは竜を呼び出して戦闘へ送り込む魔法なの。竜は最強で、たいていの戦闘に勝てるんだけど、それだけにこの魔法は成功率がとても低いのだ。

魔法サブフェイズが終わると、今度は敵軍の移動の始まり。おもしろいのは、このときにボーゼルが部下に出す命令が画面右下に表示されること。この命令は作戦のヒントにもなるよね。もっとも、時には〝フッフッフッ…〟なんていう意味のない命令(?)もあるけど。

そして1エリア内に両軍が存在したとき、戦闘が発生して戦術マップになるの。エリアマップもそうだけど、グラフィックがとてもきれい。各各の戦士もとても魅力的。地竜や鳥や一角獣に乗った戦士とか、魔性の女騎士とかね。

キャラクターの特徴をしっかりつかんで、地形をうまく利用することが勝利へ結びつくから、たとえば竜と弓兵で離れた敵を攻撃するとか。逆に、遠隔攻撃をしてくる敵からは、木や岩を間に置くようにして自軍を守るように。

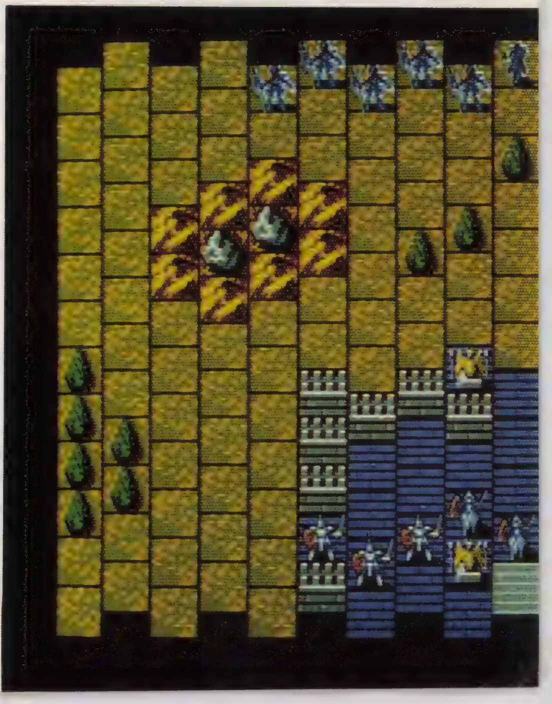
敵を攻撃すると、そのキャラクターがアニメーションで動くのが楽しいの。そのときの効果音がまたいいんだなあ。とくに弓兵の射る弓の音はマヌケで笑える。あはは。



中央の青いのは川で、渡ることは不可能。橋をうまく使おう。

どちらかが全滅か、マップ外へ脱出した場合、残ったほうが勝者となり、そのエリアに残れるの。遺跡と町は重要なので、絶対に確保しなくてはね。

以上、ざっとゲームのあらましを紹介したんだけど、本当にルールや操作がかんたん。たくさんの人にこのゲームを楽しんでほしいな。シミュレーションゲーム初心者には最適。反対にやりこんでいる人は、もの足りなく思うかもね。



シンプルだが重厚感のあるタイトル画面だ

デスフォース

これがAVの実力！

by　たけじゅん

リバーヒルソフト

職人芸の域に入ったおもしろさ

AVの性能をフルに発揮したメタリックな感じが最高！

機種　FM　77AV
媒体（価格）　3.5D(7,800円)

リバーヒルソフトといえば名作「殺人倶楽部」が連想される。そこで、「次はどんなアドベンチャーゲームが出るのかな？」と、てぐすね引いて待ってたら、期待は見事裏切られ、アクションRPGが出てきてしまった。それがまた超ド級のグラフィックをひっさげてきたから驚きだ。見よ、FM-77AVの実力を！

とはいえ、いくらきれいでもシナリオが中途半端だったり、ゲームバランスが最悪だったりしたら、そのゲームはそれでおしまい。でも「デスフォース」は、イイ。わたくし、たけじゅんも仕事を忘れてプレイしてしまったくらいだ。

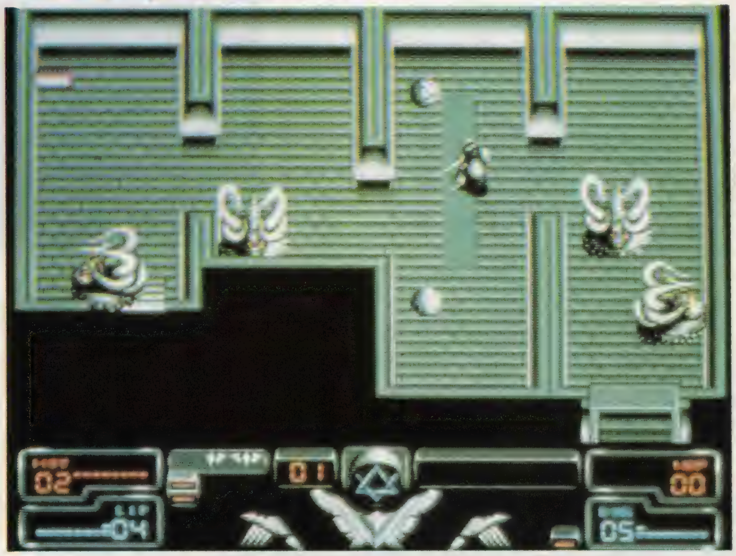
すさまじいかぎりのグラフィックもさることながら、マップの広さもかなりのもんで、地上・地下とも16×16の全5－2面！　一口に全5－2面というけど、すべてを見るとなったら、ハンパじゃない。

これで驚いてちゃ心臓がいくつあっても足りない。敵キャラの数が、これまた70種類という目が飛び出んばかりの多さ。グロテスクなこいつらがかなり気に入ってしまったりする。写真を見てのとおり、重厚感や表現の細かさはビデオゲーム並み。こいつらが画面内をところ狭しと歩き回るんだから、ホントすごい！

それでは、偉大なるFM-77AVの救世主「デスフォース」のプロローグを紹介しよう。

黄色いカプセルは武器のパワーアップ　地下への入口もあるぞ

地下は敵の宝庫（？）鍵の数を確認しておくことも忘れずに……

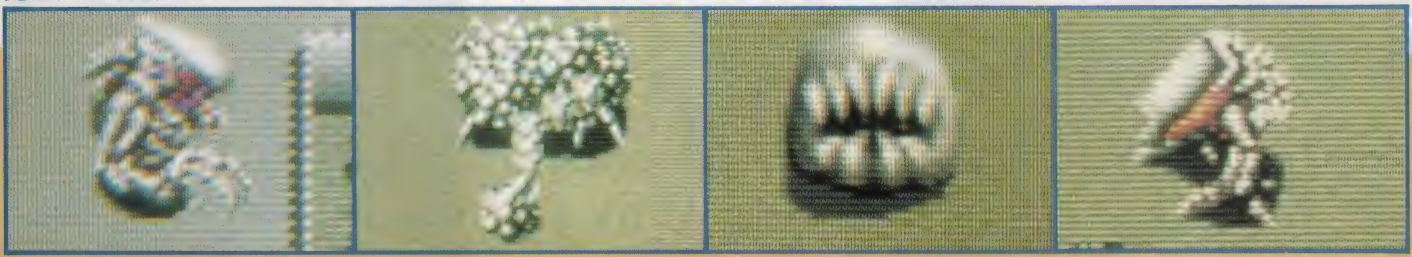


アース・オブ・ジュエル

その昔、アース・オブ・ジュエルには、負の意志を持った人々が作りだした邪神が君臨していた。その邪神も、正の意志を持った戦士に呼び覚まされた闘神ファントムによって、神々の島に封印されたのだが……。

今、封印したはずの邪神が蘇った。しかし、アース・オブ・ジュエルには、ファントムを再び呼び覚ませるような戦士はいなかった。そこで人人は、まだ闘気を失っていない地球人を代理に神々の島へ送った……。

見よ、この繊細なグラフィック！グロテスクな形もますます磨きがかかって見えるぞ



Soft Jungle ∞

紋章集めがオイラの仕事

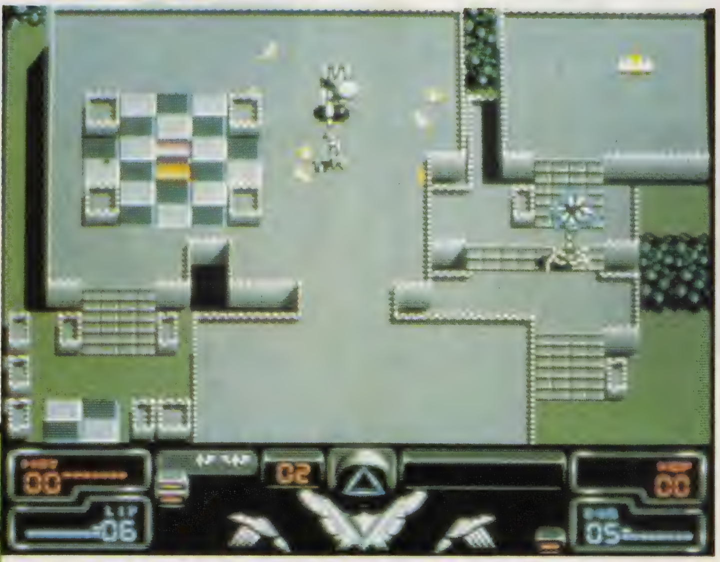
ゲーム目的は、てっとり早くいえば〝紋章集め〟。島のあちこちに散らばっている全部で15個の紋章を手に入れて、邪神を島に封じこめるってわけだ。

そして、紋章集めと併行して重要なのが、自機の各パラメータアップ、つまり能力アップだ。これには所々に出現するデカキャラが持っているあるカプセルが必要だ。

そいつを倒せば手に入るわけだけど、より効率的にやる方法がある。ふつ争は1回倒すと2度と出現しないのに、ある場所にいるやつだけが何回も同じ場所に現われるのだ。その場所を発見すればこっちのもの（カプセルを取るごとにセーブするのを忘れずに）。

また、耐久力のパラメータだけは、じっとしていれば徐々に回復できる。

誘導弾は強力な武器　離れた敵もイチコロさっ!!



鉛のかたまりオハケ　あまり攻撃力は強くない

以上、2つのことを守って1日プレイすれば、結構いいセンまで成長するぞ。

で、そのうちきっと1度はどこかでハマってしまうと思う。とくに地下では要注意だ。たとえば鍵付き扉があるエリアで、手持ちの鍵がなくなり、そこから出られなくなってしまうとか（鍵は1度に5個までしか持てない）。だから、地下でのセーブは十分気をつけないとな。ハマったところでセーブしちゃったら、初めからやり直しだぜ（じつは、たけじゅんも何回かハマったのだ）。

もちろん、地上でハマることもある。いきなりある画面から動けなくなるのがそれ。でも、この場合は対処法がある。その画面内の建造物の陰にはカプセルが隠されていて、これを取るとデカキャラが現れる。こいつを倒すと、ようやくその画面の外へ動けるようになるのだ。

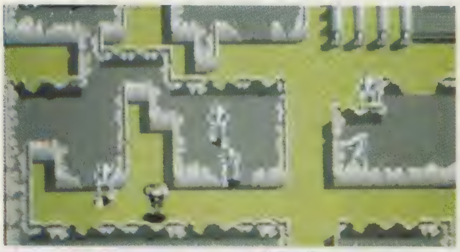
この現象に遭遇して、「これはバグかな？」なんて勘違いして、リセットしたりしたら……、お気の毒さま。

こんなところで「デスフォース」の紹介終わり。

非常にカタそーな敵。このグロテスクさは見ものですぞ。

とにかくグラフィックはもちろん、ゲームバランスがとれていて最高にノリのいいゲーム。あの㊥ものめり込んでしまって、横ヤリは入れるわ、かってにキャラを成長させるわ……。ま、どれだけおもしろいかはやってみてのお楽しみ。

それじゃ、グッドバイ！



廃虚といった感じの地形は、いかにも戦場っぽい

オペレータの竹川さんだ。早くレベルを上げて！ おねがい。

ブレインズ

by たけおん

NTSC

電子脳ブレインを破壊せよ！

ゲームバランスぎりぎり、持てる能力を使い切れ

機種 PC-88/98シリーズ
媒体（価格） 5D(7,800円)

ブレインズって何？

SFの一つのモチーフで、人間の生活を何から何まで手助けして社会を管理してしまうバカでっかいコンピュータが突然反乱してしまう……なんてのがある。ブレインズってのはそういう話さ。

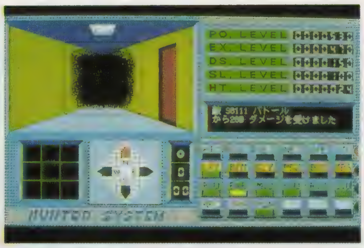
レベル1でのおいしい敵〝キャリアー〟踏んで通ってしまえっ！

——西暦2700年の未来。生活のすみずみにまでコンピュータが普及し、快適な生活が維持されていた。その大親分たるコンピュータが、思考型CPU〝NOVA7000〟なのだ。

この〝NOVA7000〟は人間の脳とコンピュータとを結合した電子脳で、その中に入ってるミソは某国の牧師のもの。あろうことか、そいつが「環境破壊を誘発する要因は人間にある」という結論をはじき出したのだ。まったくたいしたBOXYだ。

かくして、自らを〝ブレイン〟と名乗り、人類絶滅を宣言したNOVAと人類の戦いが始まった。

キミはロボット〝ハンターマシン〟をアカデミー内に潜入させて、ブレインを破壊することができるだろうか？



だいたいどこもこんなダンジョンばっかり、行動は慎重にね。

人類の危機を訴えるオープニング。これから陽が沈むんだよ。

敵はすべて倒すつもりで

アカデミーは、エレベーターでつながった5棟建てで、そのあちこちに殺人ロボットやトラップが配置されている。奥へ行くほど、敵も強くなっているのだ。

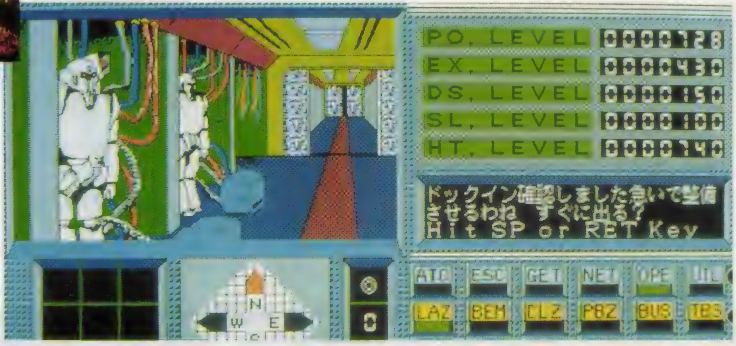
ハンターマシンは、経験をつむことによって強力な装備が持てるようになる。ダミーのエレベーターや防御システムをかわして敵ロボットをビシバシ倒し、経験値を上げよう（もちろん、マッピングは必要だ）。倒せる敵は残さず倒すのだ。敵の数、配置されている位置が決まっているから、これはそう難しいことではない。

というよりも、回れる場所、入れる場所はできるだけ全部行って、現在のレベルで倒せる敵（レベル1ならキャリアー・バトール、レベル2ならバトール・タンク……）を片づけないとレベルが上がらないようになっているんだ。

で、マップ作成と同時に、レーダーとバトルシミュレーション（いままでの交戦データから、敵の種類と勝敗をシミュレートする）を使って、敵ロボットの分布図を作ると、あと楽になるだろう。あとは、HPぎりぎりまで戦ったらドック・イン、の繰り返し。これでキミの経験値は少しずつ上がっていくはずだ。

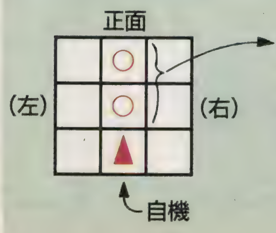
しかしまぁ、なんとまあ人間臭いロボットじゃないかい？ チマチマと経験値を上げてくなんて、え⁉ そのうえ、コンピュータがやってくれそうなマッピングを自分でやらなきゃいけなかったり。ちょっと理不尽だぞ。

——と、このほかに、アイテムを拾ったり、コンソールから情報を引き出したり、または捕らわれた技術者を助けたりして、ブレインの謎に迫っていくわけだ。頑張れ！



画面左のロボットが君の操るハンターマシンだ。高いんだぞ。

レーダーの見方



敵：前方1マス、2マスにいるときは、バトルシミュレーションで敵の種類が確認できる（横や壁の向こうにいるときはダメ）。

MSXの新作だよ〜!!

by たけおん

またまた登場コナミの新作! そのほかの新作も力作ばかりが集まった。新しくMSXのハイテクや裏ワザの募集もあるから、みんなどんどん送ってネ!

火の鳥

●MSX2専用
●コナミ●5800円

心の中の「悪」と戦え!

ファミコンでは、彫刻を盗まれたおかげで、時空を超えてわけのわからない大冒険をした主人公の我王。MSX2では、火の鳥の啓示を受けて、正しい心を手にいれるために試練の旅に出かけるのだ。

道中では、我王の心の中のさまざまな悪霊たちが、実体となって容赦なく襲いかかる。しかも地形は、我王の心模様を映し出すかのように複雑に入り組んでいる。

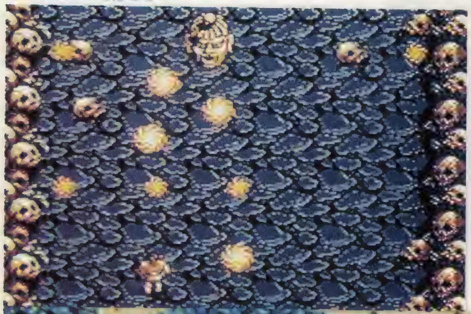
はたして我王は、迷路を制覇し、実体化した「怒鬼」を制して、正しい心を手にいれることができるだろうか?

縦スクロールだよ

ボクは、火の鳥もMSX2版の「悪魔城ドラキュラ」や「キングコング2」みたいに画面瞬時切り替えのゲームになるかな?と思っていたんだけれど、今回はスムーズな縦スクロールシューティングゲーム(グがないのが今風なのさ)なのだ。

我王の最終目的は、自らの心の中の悪霊である「怒鬼」を倒し、火の鳥に会い、正しい心を手に入れることだ。そのためには「斬」、「凶」、「邪」、「狂」、「武」、「怒」の6つのステージを渡り歩き、クリアしていかなくてはならないんだ……。

各ステージは、平行する3本の道で構成されていて、それぞれの道はループ構造になっている。この3本の道は、特定の場所で接続していて、そこを通ることで自由に行き来できるぞ。また、各ステージは、封印された「門」によっていくつかのエリアに分断されているのだ。



“小ボス”邪鬼! こいつは怖くない 怖いのは背景のドクロ!

FCと違って、火の鳥が応援してくれる がんばるぞ!

漢字がいっぱいだ

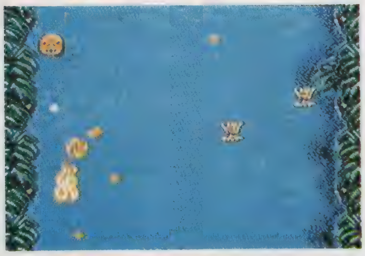
ゲーム中には5種類の門が出現する。これらの門は、その門の名前が書かれた「霊木」(文字板みたいなヤツだな、こりゃ)を持っていないと開かないのだ。で、門の種類は次のとおり。

①初の門……各ステージのスタート地点になる。ここは最初から開いているから、霊木

コンティニューにたよってると、玉手箱がなくなっちゃうぞ

アイテムフル装備！　これで怒鬼が呼び出せるぞ　いざ勝負！

“フレイムが現れた　コマンド?”じゃなくて、死んじゃった。



を探してもムダだよ。

②途の門……各ステージの途中にある封印された門。まさしく途中のチェックポイントだ。

③心の門……怒鬼を出現させるためには、各ステージにある5つの「心の玉」（丸い文字板）を手に入れなくてはならない。その「心の玉」があるエリアの入口にある門のこと。

④鬼の門……我王の心を支配する「鬼」（小ボスだ）の棲む地獄へと続く門だ。

⑤至の門……別のステージに進むための門で、鬼を倒すと現れる。ちなみに二股になっているところもある。各ステージのつながりは写真のとおり。

これらの門を霊木を集めながらクリアしていく。ただの鍵を拾うより、ずっと気の効いた演出だ。

般若がいっぱい！　こっちをにらみつけているぞ　怖くないやい！

ステージ別攻略法

全部で6ステージあることは前にも書いたけど、「怒」以外のステージは2回は通る必要がある。なぜかというと、「心の玉」と「心の門」を通るための霊木が別のステージにあるから。だから、各ステージを余裕で抜けられるくらいのテクを磨かないかぎり、全ステージ攻略はちょっと難しいぞ。

そこで、各ステージの攻略のヒントを書いておくから参考にしてくれ。

「斬」のステージ……竹林がきれい！　さすがMSX2のグラフィックだ。しかし、それに見とれているヒマもないほどに四方八方からの敵の攻撃が我王を襲う。まずはスピードアップの「わらじ」を取って、すばやく攻撃しよう。途中の火の鳥のメッセージを参考にするように。小ボスの「斬鬼」は火炎の直撃に気をつければ問題なし。

「凶」のステージ……いきなりはまってしまう人も多いんじゃないかな？　何しろ湿地帯で、道の端でしかジャンプできないんだから。細い道を通らなくてはならないから、防御中心のパワーアップがいいと思う。小ボス「凶鬼」は時限爆弾を投げてくる難敵だ。

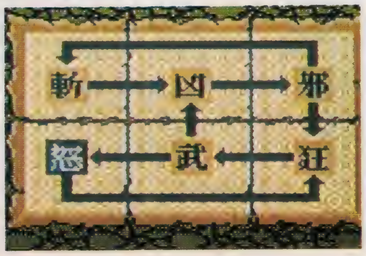
「邪」のステージ……泥沼のステージ。陸の上をうまくジャンプしていこう。小ボス「邪鬼」はどうってことない。落ち着いてね。

「狂」のステージ……前よりも横に走るほうが多いくらい地形が入り組んだ面。強制スクロールの餌食になるなよ。小ボス「狂鬼」はテレポートしてくるドラキュラ野郎だ。

「武」のステージ……「転」と「生」のワープポイント、かずかずのワナ、かなりの難所だ。でも、ワナはわざとらしい場所にあるから、同じところをグルグル回るような行き止まりをあたってみよう。小ボスの「武鬼」はカマを投げる死神野郎で、狂鬼よりやっかいだ。

「怒」のステージ……地獄のステージだ。般若の面が道をふさいでいるので、ビシビシ破壊してしまおう。ジャンプできないところはないけど、敵の攻撃は最高だし、ここではまったら、まず立ち直れないだろう。「心の玉」5個で出現する「怒鬼」は落ち着いて攻撃を続ければ意外とかんたんだよ。

このMSX2版「火の鳥」には、うれしいことにパスワード機能とコンティニュー機能があるから、途中であきらめずに、我王を真人間にするまでがんばろう！

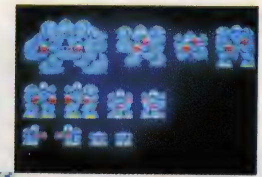


マップだ　これとコンパスがあれば○○○できる！

霊木と途の門の関係はこのとおり　もう1回ループしなきゃ

ヴァクソル

●MSX/MSX 2 共用
●ハート電子●6800円



敵キャラクター 攻撃パターンも各々インプットされている

ノッシノッシ デカキャラの攻撃も激しい

88用VAXOLがMSXで?

2月号でたけじゅんが紹介した高速3Dシューティングゲーム「VAXOL」のMSX版なんだけど、88版の移植ではなく、MSXの能力を最大限引き出せるように設計された、プログラム的にはまったく別のゲームなのだ。「MSX」じゃしれたもんだよ、なんていわないで、まず画面を見てちょーだい!

何かイケそうでしょ。全画面のスクロール、敵キャラクターの3Dアクション（敵の動きにも最強のロジックを組み込んでいる）、膨大なデータを1メガロムにぎゅうぎゅうづめにして登場だぞ。

どうくつの柱の間から敵ロボットの攻撃だ!

88版との違い

MSX版には計器類などはなく、全画面スクロールになっているので、武器の選択やエネルギーの表示を画面の上部に小さくまとめて表示してある。また、一時停止、SAVE、LOAD機能はなく、ゲーム自体の難度も上がっているぞ。

細かい点でずいぶん変わっているけど、3D画面で撃って撃って撃ちまくるというゲームシステムそのものは変わっていない。

MSXでもこんなシューティングゲームができるなんて、ボクはなんて幸せ者なんだろうと感動しながら、ビシビシがんばってくれ!

ロボレス2001

●MSX/MSX 2 共用
●マイクロネット●5800円

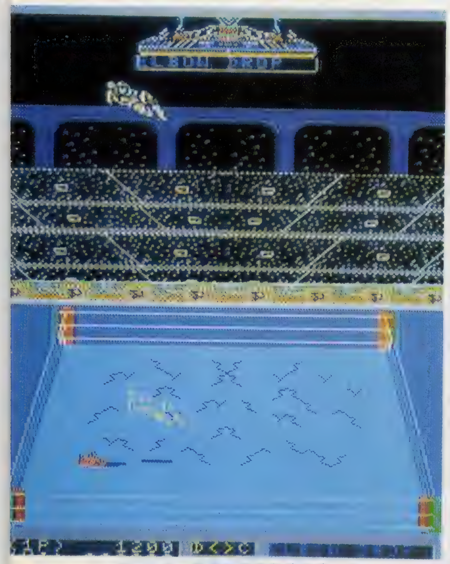
パソコン向けのゲーム

アーケードゲームからの移植版「ロボレス2001」がMSX版メガロムで登場だ。

名前のとおり、ロボット同士でプロレスをさせるというこのゲームは技のかけ方に特徴があったよね。

ほとんどのプロレスゲームの技のかけ方がレバーとボタンの組合せだったのに対して、このゲームでは、キック、パンチ、ホールドという3種類のボタンの組合せで技をかけるという、セガやファミコンにはそのまま移植できないシステムになっているんだよ。

だから操作の点では、キーのたくさんあるパソコン向けのゲームだといえるんじゃないかな?



"エルボードローップ!" ビューン

バーン! CPUにスカイハイをかけられた もうだめだ

必殺スカイハイ

やったことのある人は知っていると思うけど、この「ロボレス」の売りは、必殺技スカイハイなんだ。

スカイハイ技というのは、リング上空（1画面分ってとこかな）で技をかけるもので、敵に多大なダメージを与えることができるという、ロボレスからこれを取ったら何も残らないというくらいの目玉なのだ。

このMSX版の場合、ちょっと絵が情けない感じもするけど、敵をキャンバスにヒビが入るくらいたたき落とす必殺スカイハイは、とにかく爽快な技なのだ。

じつはもう少し細かい

さて、前にボタン3つで技がかけられると書いたけど、実際はもう少し面倒なのだ。

どうしてかというと、「ロボレス」の技は、3つのボタンのほかに敵と味方の状態と距離によって決定されるからだ。だから、最初は自分の操るロボットを1つ決めて、徹底的に技とタイミング、間合いを覚えるようにするといい。

キーの反応がちょっとニブイけど、これだけの技を再現するなんて大変なゲームだ。メガロムの容量を生かしたソフトといえるのではないだろうか。

カレイドスコープ・スペシャル
ア・ナ・ザ

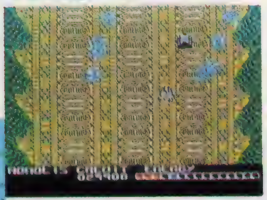
●MSX/MSX 2 共用
●HOT-B●5500円

ナイト・オブ・ジアド発進

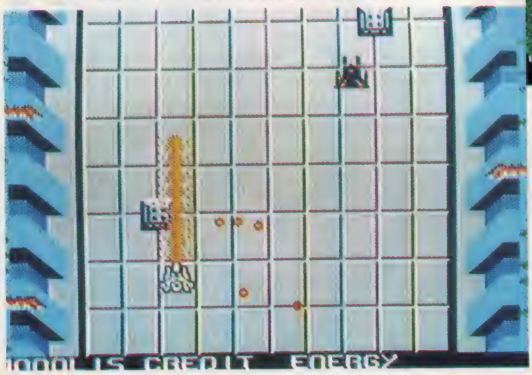
カレイドスコープスペシャル「ア・ナ・ザ」は、縦スクロール型パワーアップ・シューティングゲームだ。

キミが操る「ナイト・オブ・ジアド(双惑星の騎士号)」は、銀河系一といわれる傭兵船だ。この「ナイト・オブ・ジアド」で、超古代疑似生命体「ア・ナ・ザ」を倒すというものだ。

エネルギーベースや味方母艦の助けを借りながらパワーアップ！　アナザを封じていたなぞの物体モノリスを探し、アナザに挑戦だ。



大アジなスクロールで、ちょっと目が心配……



♬レーザー　強いぞ　レーザー♬(ヴォルガードIIの節で)

前から武器が飛んでくる。合体せよ！

やりごたえあり

何か、やり方によってはすぐはまってしまうんじゃないかというゲームだ。パワーアップものっていうのは最初自機がとても弱くできているものだからね。

さらに、謎の隠し画面なんていうのも6惑星ステージの中にあるらしい……。それと、ありがちな展開ながら、最強の兵器は基地モードでは手に入らなかったりなどなど、アイデアがいろいろ盛り込まれたものになっているようだ。

総画面数800以上、BGMは自機のコンディションによって変化する全8曲。

これは期待してもいいんじゃないかな。

うっでい・ぽこ

●MSX 2 専用
●デービーソフト●6800円

うっでい・ぽこだよ

みんな、「うっでい・ぽこ」の名前はもう知っているよね。木の人形ぽこが、妖精に会いに行くという、アクションアドベンチャーだ。

くれぐれも最近出たばかりの「ウッディ○○○」と間違えないでね

メルヘンタッチのストーリー

知らない人のために、かんたんにストーリーを紹介するよ。

夜は宿屋で寝ないと、無敵の星がおそってくるぞ！

主人公のぼこは木の人形。暴れん坊でいたずら好き、どうしようもなかったんだ。だけど、そんなぼこも反省していい子になったので、妖精がぼこを人間の子供の姿に変えてくれた。ピノキオみたいな話だね。

ところが、突然ぼこは、人間から元の木の人形の姿に戻ってしまったんだ。ぼこは、ショックで人間不信に陥り、家にこもってパソコンゲームにハマったり、六星占術をやったり……（ウソだよ、わかるでしょ）、じゃなくて、理由がわからなかったぼこは、妖精にわけを教えてもらおうと旅に出たんだ。ま、こんなあらすじだね。

それじゃあ、ボクに女になれっていうの？　どうしよう……

リアルタイムで進行するこのゲームは、時間に合わせて変化する背景がきれいだ。それに夜中になると星が降ってきたり、雰囲気だしてるね。とにかくMSX2のグラフィックスをよく使っている。それからパスワードセーブができるのもうれしい。

アイテムや情報を手にいれながら、妖精を目指して旅を続けてほしい。

Soft Jungle

ホールインワンスペシャル

●MSX 2 専用
●HAL研究所●5600円

2のグラフィックスでゴルフ

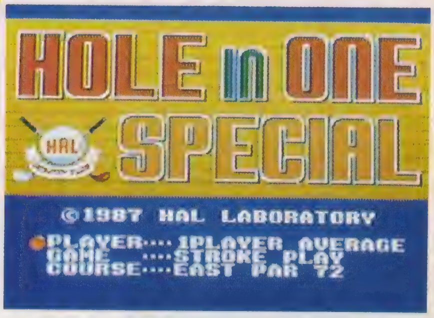
HAL研から出た「ホールインワンスペシャル」は、「ホールインワン」のMSX 2版だ。MSX 2のグラフィック機能を生かして、なかなか凝ったものに仕上がっているよ。

1日目のランキング。何かゴルフの中継やってるみたいだね。

競技は、ストローク・プレイ、マッチ・プレイ、トーナメントの3つが選べるんだ。

ストローク・プレイは、1人または2人で18ホールをまわり、総打数で勝敗を決めるのだ。マッチ・プレイは、2人で各ホールをまわり、そのホールごとに勝敗を決め、勝ったホールの多いプレイヤーが勝ちになるというもの、そして、トーナメントは、テレビでよくやっているのと同じで、多数のプロといっしょに18ホールをまわり、優勝を争うのだ。

さらに、平地のEASTと海岸沿いのWESTの2つのコースが選べる。このほかにも、天気が変わったり、ハンディキャップがつけられたり、風向きがリアルタイムで変わったりなど、細かい設定が用意されているんだ。



よくまとまっているけど……

まあ、こんな感じなんだけど、このゲームの弱点というのは、あえていえば、サウンドじゃないかな? 絵がきれいになればなるほど音が浮いてしまうんだよね。あの「ヒューン」っていう音をもう少しうまく表現してくれれば最高なんだけど……。

それから、1人でトーナメントをやるときなんか、最初は、コンピュータのあまりの強さに落ちこんじゃわないように。いきなり「ホールインワン」されたら誰だってビビッちゃうけどね。

でも、コンピュータに勝つことを目指して、しっかりがんばるんだよ。

グラフィックスはキレイだけど、なんか直線的なモノを感じる。

名前を登録しよう。2P側はCPUだけど、プロの名前が……。

MSX 裏ワザ・ハイテク 大募集!!

今までMSXの裏ワザやハイテクに関する情報は、テレホビー族のひろばのなかで、「ハイテクMSX」として紹介してきたけど、その「ハイテクMSX」のコーナーが、いよいよ次号から、この「MSXの新作だよ~!!」のページのなかに、新しい「読者の情報コーナー」として登場することになった。

このコーナーでは、裏ワザやハイテクはもちろん、こんなヘンな現象がおこったとか、こんな笑えるシーンがあったなど、MSXに関する読者のみんなの情報、意見、感想などを、どんどん掲載していく予定だ。みんなのアツーイ情報を待ってるよっ!!

●あて先

官製ハガキか封書に、できるだけくわしく、わかりやすく情報を書いて、住所、氏名、年齢、電話番号を記入のうえ、〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室「MSX・裏ワザ・ハイテク」係まで。

DEBUT AVENUE

デビューあべにゅう

表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価3800円 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

あ番地

英雄ナポレオン

●ポニー
●PC-98シリーズ
●5D（9800円）
▼S＝ブリュメール・クーデターによって権力を我が物にしたナポレオンの治政をシミュレート。登場人物300人、高速処理実現。

イミテーションシティ

●データウエスト
●PC-88（SR以降専用あり）シリーズ、FM-7／77シリーズ、X1（tu）
●3.5／5D（7800円）
▼AD＝ある日アンドロイドのDOLLたちが反乱を起こした。

エイリアン2

●スクウェア
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D（7200円）
▼AC＝（4月末予定）惑星アチエロンの調査に出発したリプリーは、エイリアンを発見し……。

ヴァクソル

●ハート電子
●MSX（2）
●ROM（6800円）
▼AC＝ワンパターンになりがちな3Dシューティングだが、後ろへぶっ飛ぶ背景は、なんといっても迫力だね。

アート オブ ウォー

●ブロダーバンドジャパン
●PC-88SR
●5D（9800円）
▼S＝（4月中旬予定）8人の武将の中から1人を選んで戦略シミュレーション。コンストラクションシヨン付。

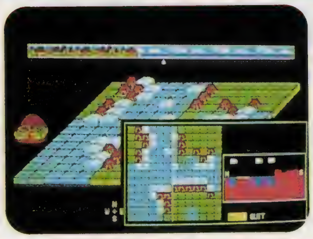
エルスリード

●NCS
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D（7200円）
▼S＝（4月上旬予定）現在では測り知れないほどの昔、光と闇は激闘を繰り返していた……。

ヴィーナス・ファイヤー

●クロスメディアソフト
●MSX
●ROM（5800円）
▼S＝（4月21日予定）金星の鉱山を管理している金星鉱山管理委は金星の独立をかけて、地球との全面戦争を開始した。

アトラス



●B・P・S
●PC-98シリーズ
●3.5／5D（6800円）
▼思考型＝（5月以降予定）3Dボード上で陣取りだ。山と雲の駒を作って平野と海を創れ。頭のヒネリがいがあるっていえる一本。

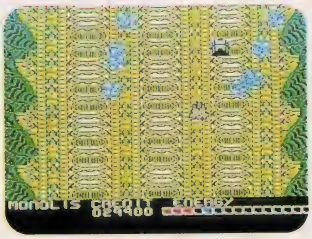
OGRE（オーガ）

●システムソフト
●PC-88シリーズ、X1シリーズ
●5D（6800円）
▼S＝（4月上旬予定）米国のスターデザイナーが考案し、大ヒットしたボードゲームを画面で。

うっでぃぽこ

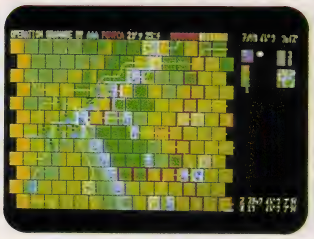
●デービーソフト
●MSX2
●ROM（6800円）
▼AC＝豊富な画面の中で展開する人気のコミカルキャラクターゲームをMSX2で。

ア・ナ・ザ



●HOT・B
●MSX（2）
●ROM（5500円）
▼AC＋RP＝画面数は700枚。それが高速スクロールする。カレイドスコープの世界がさらに広く展開し始めた。

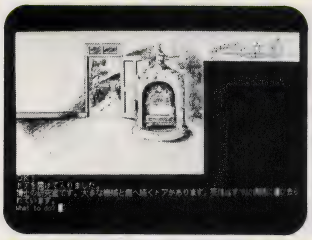
オペレーショングレネード



●ポニー
●PC-98シリーズ
●5D（6800円）
▼S＝あなたは連合軍の第9軍司令官シンプソン中将である。今回の任務はルール工業地帯西側の独軍撃滅にある。御武運を祈る。

か番地

カサブランカに愛を



●シンキングラビット
●X1-tuシリーズ
●5D（7200円）
▼AD＝（近日発売）友人の父の死亡現場から事件は意外な展開をしていく。ディスク・ミステリーの第3弾。

ガリウスの迷宮—魔城伝説II—

●コナミ
●MSX（2）
●ROM（未定）
▼（4月18日予定）大魔王ヒュドノスは、ポポロンをおびき出すためのおとりだった！黒幕は大魔司教ガリウスである。

ガルフォース

●スキャップ・トラスト
●PC-88シリーズ
●5D（7800円）
▼AD＝アニメ版のストーリーはあくまでもベース。コマンドはメニュー選択式にして感情移入を優先させた。

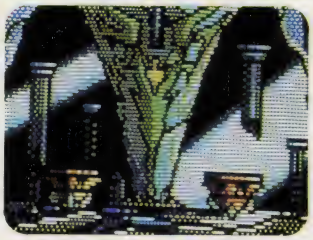
ガンダーラ

●エニックス
●PC-88SR以降
●5D（未定）
▼AC＋RP＝（5月28日予定）仏陀の骨を拾って、仏舎利塔に納めよう。地下迷宮を含めて、6つの世界が舞台だ。

キングスナイト

●スクウェア
●MSX
●ROM（5900円）
▼AC＋RP＝4人の勇士が4つのステージを乗り越えて、最終ステージでフォーメーションを組んで攻撃。アクション色は濃い。

キングスナイト・スペシャル



●スクウェア
●PC-88シリーズ、X1シリーズ
●5D（6900円）
▼AC＋RP＝アクションというよりシューティングだったFC版をRPGで味つけ。

グイン・サーガ

●D-PHOTON
●PC-88シリーズ、FM-7シリーズ、X1シリーズ
●5D（7800円）
▼AD＝（4月上旬予定）パロの2粒の真珠、王子と王女が国を失う。そこに豹頭の男グインが……。

九玉伝

●テクノソフト
●PC-98シリーズ
●3.5/5D（7800円）
▼AC＋RP＝（近日予定）デカ頭のキャラがカワイイと評判。九玉の封印を捜して悪霊界を封ぜよ。

コムサイト

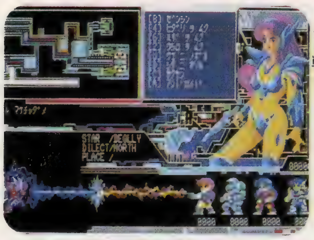
●テクノソフト
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D（6800円）
▼AC＝（4月予定）BASICに似たかんたんなプログラムでバトルタンクに命令を与えよ。

コロニスリフト

●ポニー
●MSX2
●ROM（6800円）
▼AC＋AD＝（4月5日予定）惑星コロニスにあるという古代遺跡に潜入して、中枢基地を破壊せよ。

さ番地

サイキックウォー

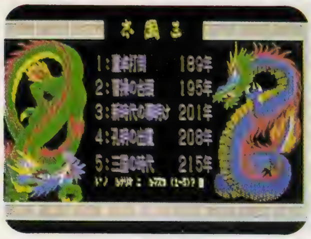


●KGD
●PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、X1-tu、MZ-2500、MSX2
●3.5/5D（未定）
▼RT＋RP＝（4月予定）帝国本星でソルジャーたちは人工サイキックを戦う。

ザ・マン・アイ・ラブ

●シンキングラビット
●PC-88シリーズ
●5D（予・7200円）
▼AD＝（4月15日予定）大金持ちの未亡人の依頼は、盗まれた宝石を捜すこと。事件はゆっくりとうねり出す……。

三国志



●光栄
●FM-77AV、FMR-50、MZ-2500
●3.5D（1万4800円）
▼S＝猛将たちが知略を尽くして天下統一を目指す。登場人物は255人。シナリオが5つ。

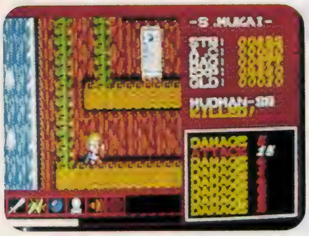
ジーザス

●エニックス
●PC-88SR以降
●5D（7800円）
▼AD＝（4月28日予定）ハレーの有人探査機内で起こったモンスターとの戦い。アニメ処理、多種のBGMが雰囲気を盛り上げるっ。

七人のサムライ

●アイエー・システム
●PC-88シリーズ
●5D（6800円）
▼S＝ヒューマンウォーゲームと銘打った、武士の世界のシミュレーション。たった7人で強敵たちに立ち向かえ。

トリトーンII(仮題)

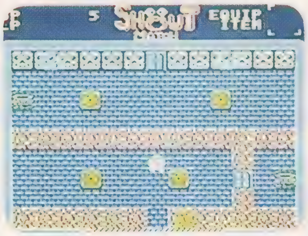


●ザインソフト
●PC-88SR以降
●5D（未定）
▼AC＋RP＝（4月下旬予定）魔法の豊富さ、キャラのパラメータの細かさはピカ一。

ストレンジャー・鏡の国の異邦人

●コスモス・コンピューター
●PC-88シリーズ
●5D（7800円）
▼S＋RP＝（4月下旬予定）とにかく、これだけさまざまな切り口のあるソフトも珍しい。パラメータ数百以上を誇る異色ソフト。

シャウト・マッチ



●ファン・ファクトリィ
●MSX・マイク付
●ROM(予・5800円)
▼AC＋RP＝（4月21日予定）マイクに向かってシャウトすると、主人公WAOが敵を攻撃！ パズル性もあってユニークだ。

は番地

た番地

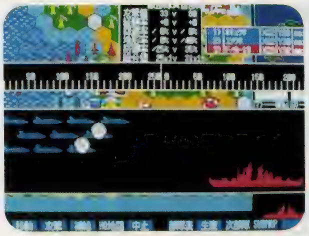
ジャガー

●コンパイル
●MSX
●ROM(5900円)
▼AC＋S＝（4月末予定）密林の奥深く、黄金の三角地帯と呼ばれる一帯に潜入し、麻薬密売組織を壊滅せよ。

覇邪の封印

●KGDソフト
●MSX
●ROM（7800円）
▼RP＝先史の勇者イアソンによって封じられていた異次元の門が開かれてしまった。大人気の一本をMSXでプレイしよう。

大戦略II



●システムソフト
●PC-98シリーズ
●3.5／5D（9800円）
▼S＝新たな兵器や地形を加えて思考ルーチンを強化。工業力などの要素も加えられ、さらに高度なシミュレーションを実現。

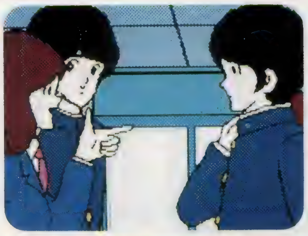
上海

●システムソフト
●PC-98シリーズ
●3.5／5D（6500円）
▼S＝（4月上旬予定）麻雀パイを使った神経衰弱のようなもの。戦略的な要素も多少あるけど、誰もが遊べる癖になりそーなゲーム。

バビロン

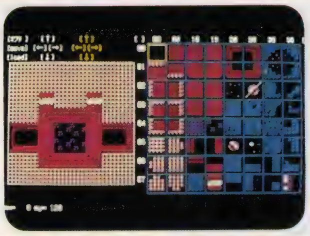
●クリスタルソフト
●FM-77AV
●3.5D（7800円）
▼RT＋RP＝古代バビロンは魔獣たちの侵略を受けた。マップは全480画面分、スクロールも滑らか。

タッチ



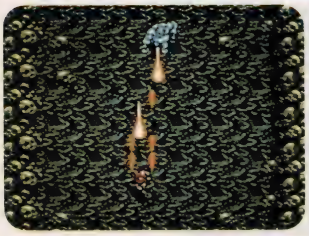
●東宝
●PC-88シリーズ
●5D（7800円）
▼AD＝（4月予定）このソフトで君もタッチの世界に入り込めるゾ。原作にはないエピソードを楽しもう。（写真は開発中のもの）

獣神ローガス



●ランダムハウス
●PC-98シリーズ、X1シリーズ
●5D(7800円)
▼AC＋RP＝炎を吹く勢いで獣神ローガスが迫る。ローガスに立ち向うのは、君しかいないのだ。

火の鳥



●コナミ
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＋RP＝（4月上旬予定）手塚治虫のライフワークともいえる「火の鳥」をMSX2で。主人公は悪の権化だった我王だ。

ディーヴァ―ソーマの杯―

●T&Eソフト
●MSX2
●3.5D（7800円）
▼AC＋S＝神々の聖酒と呼ばれるソーマの杯を発明したアクショーは、惑星ファンスルでアモーガに出会う。

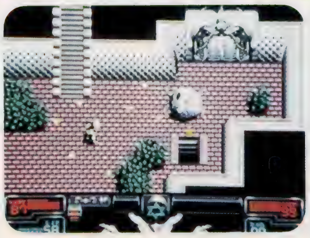
抄本三国志

●光栄
●FM-7／77シリーズ、PC-88シリーズ、X1シリーズ、PC-98
●3.5／5D（8800円）
▼S＝大人気の三国志を入門用にレベルダウン。1ドライブでプレイできるお買い得バージョン。

ファンタジーゾーン

●ポニー　©SEGA
●MSX
●ROM（5500円）
▼AC＝ファミコンでいうならひと昔前のスーマリ・フィーバー。セガ、アーケードで、いまだに大人気のお化けソフトだよおん。

デス・フォース



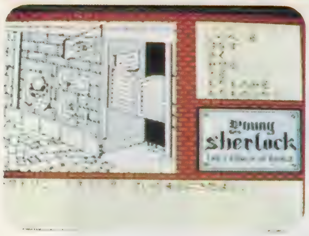
●リバーヒルソフト
●FM-77AV
●3.5D(7800円)
▼AC＋RP＝蘇った邪神を倒すために闘神ファントムが復活した。全6エリア、5－2画面は見事なグラデーション処理だ。

新玉取物語

●クロスメディアソフト
●PC-88シリーズ、FM-7／77シリーズ
●3.5／5D（未定）
▼AD＝（6月下旬予定）かぐや姫に5つの龍の玉を取ってきて！なんてお願いされて……。

Soft Jungle

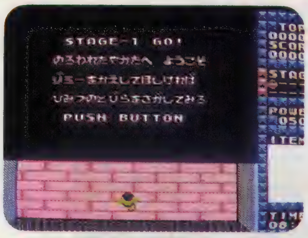
ヤングシャーロック ドイルの遺産



●パック・イン・ビデオ ●MSX(2) ●ROM(5800円)

▼AD＝旧友ロジャーの恋人が、父殺しの容疑をかけられてしまう。ホームズは事件の真相解決に乗り出した。

魔性の館—ガバリン—



●ポニー ●MSX ●ROM(4900円)

▼AC+AD＝(5月2日予定)映画「ガバリン」の設定を使ったホラーアドベンチャー。息子ジミーを助け出せ。

ファンタジーII

●スタークラフト ●PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、X1シリーズ ●3.5/5D(9800円)

▼RP＝(98以外は4月中旬予定)ジェルノア島の南にある美と魔法の国、フェロンラを救え。

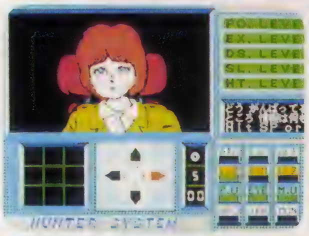
ら番地

マンハッタン・レクイエム

●リバーヒルソフト ●PC-98シリーズ ●3.5/5D(7800円)

▼AD＝(4月中旬予定)妖しく光るマンハッタンの摩天楼…。街のどこかで謎の死が。J・Bはとりあえず葉巻をくわえる…。

BRAINS(ブレインズ)



●NTSC ●PC-88シリーズ ●5D(7800円)

▼RP＝西暦2700年、人類社会のすべてを統括していた人工頭脳は、自ら神を名乗り殺人ロボットを駆動させた。

ラプラスの魔

●ハミングバードソフト ●PC-88SR以降、FM-7/77シリーズ ●3.5/5D(7800円)

▼RP＝おどろおどろとした感じのよく出た画面。次々に現れるゴーストをなぎ倒せ。

未来

●ザイン・ソフト ●MSX ●ROM(5800円)

▼AC+RP＝高速針状ビーム、波状型ビーム、超広角ビームなど魅力的な武器が山積みだ。鮮明なグラフィックスも見もの。

ボルト・オン

●テクノソフト ●FM-77シリーズ ●3.5D(6800円)

▼AC+RP＝君だけのオリジナルチューンド・カーでレースに出場。国際A級ばりのテクでウイナーを目指せ。

リバイバー

●アルシスソフト ●PC-88シリーズ、X1シリーズ ●5D(6800円)

▼RT+AD＝(5~6月予定)ここは神と神とが相反して戦う世界「フィーザート」。

ムーンチャイルド

●ホット・ビィ ●PC-88SR以降/98E以降、FM-7/77シリーズ ●3.5/5D(7800円)

▼RP＝さあ魔物退治に出発だ。PC↔FM↔MZ間のキャラ交換ができたりで、マルチ感覚。

ま番地

ルーイン

●ウインキーソフト ●PC-88SR以降、FM-77AV ●3.5/5D(7800円)

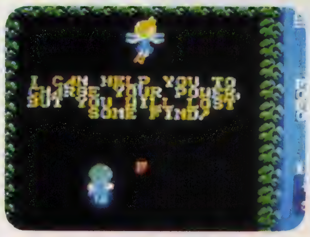
▼RP+AD＝(4月以降予定)空手部主将のキミのもとへ、部員から助けを求める手紙が届いた。

めぞん一刻

●マイクロキャビン ●FM-77シリーズ ●3.5D(6800円)

▼AD＝五代君は響子さんの秘密の写真を見に行くが……。しっかりしたグラフィックスでキャラが生きてるから、好印象を受けるよ。

魔王ゴルベリアス



●コンパイル ●MSX ●ROM(5900円)

▼AC+RP＝(3月末~4月中旬)君は旅の騎士ケレシス。魔物に捕らえられた姫リーナを救え。

ロー・オブ・ザ・ウエスト

●ポニー ●PC-88シリーズ ●5D(6800円)

▼AC+RP＝西部の町の保安官の一日を再現。粋な会話を楽しみながら西部の掟を守れ。

や番地

魔界復活

●ソフトスタジオWING ●PC-88SR以降、X1・tuシリーズ(テープ・マップ付) ●5D(7800円)

▼AD＝不動明王に選ばれた2人は、開魔の経と封魔の経を取り戻すために、まず風林寺へ向かう。

ミッキーマウス

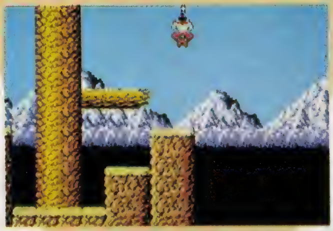
ハドソン　4,900円

ドラえもんに続いてキャラクターもので挑戦のハドソンの新作。ミッキーマウスもミニーもなかなかうまく表現していて、見ているだけでけっこう楽しい。でも、実際にプレイしてみると、どうも単調さを感じてしまう。キャラクターの人気にたよりすぎている部分があるのかもしれない。このゲームは、真剣にプレイするというより、ノンビリと楽しんだほうがいい。でも、ぺんちゃんはこういっている。「あたしったらこのゲーム大好きぃ」（評●金指）

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★★

アルゴスの戦士

テクモ　4,980円



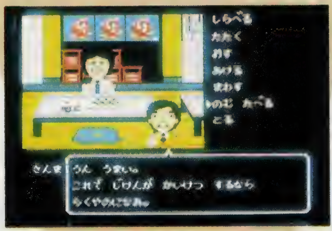
ビデオゲームからの移植なんだけど、ずいぶん変わってしまっている。なんたってかんたんになっちゃってるよ。アクションがあまりうまくないボクだって、エンディング寸前まで行けるんだから……。

このゲームで好きなところは、頼りない足場をピョンピョンと渡っていくところ。思わずビビっちゃって体に力が入っちゃう。ビデオゲームで小遣いを使いまくって全然成績のよくなかった君、ファミコンで復讐してやろうじゃないか!!（評●たけじゅん）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★★

さんまの名探偵

ナムコ　4,900円　©(株)ナムコ



吉本高行の別荘で開かれたパーティーで、文珍が何者かに殺された。その捜査にのり出したのが、さんまちゃん。こうなれば、容疑者はどんな人たちかわかるね。そう、紳助、シロー、のりおに、くるよ……。こんな面々が集まれば、シリアスなミステリーもお笑いになってしまう。

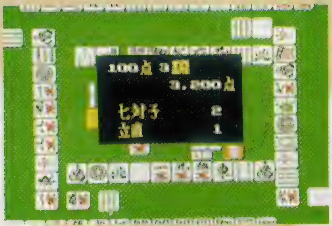
ギャグがいたるところに隠されているので、何回遊んだって、笑いは止まらない……はずなんだけど、ギャグに練りこみが足りない気がするなあ……。（評●たけじゅん）

お買い得度	
キャラクター	★★★★★
ギャグ	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

ームお買い得情報

麻雀悟空

アスキー　2,900円

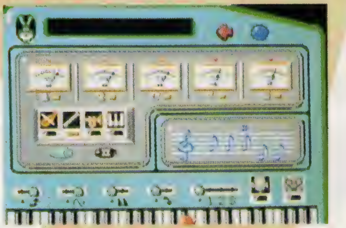


最近の麻雀ゲームにしては強いほうだろう。それぞれ打ち癖の違う相手を12人まで選べるのもおもしろい。リーチをした後、バカな切り方をしてこないところも評価できる。多少打つのが遅いところや、グラフィックスの見にくいところも我慢しよう。しかし、どうもおもしろくないんだよね、このゲーム。盛り上がりに欠けるというか、ゲーム性がないのだ。それに、サウンドも単調だし……。BGMにロックや演歌を流してもいいのでは。（評●顔面岩太郎）

お買い得度	
強さ	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★
操作性	★★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

いきなりミュージシャン

東京書籍　4,900円



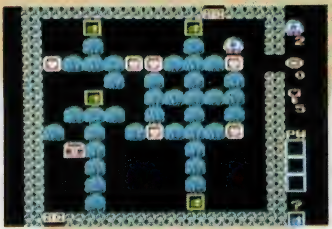
このゲームをコンストラクションものだと思ってはいけない。どちらかというと、ふんいきを楽しんでもらうといったほうが正しいね。

世界各国のリズムに合わせて、キーを適当に押して音を出す。こんな感じのゲームなのだ。はじめのうちはわけがわからないけれど、やっているうちにハマってしまうから不思議。真剣に音楽をやりたい人には勧めないけど、何も考えずに、ヒマをつぶしたい人には持ってこいのゲームだよん。（評●たけじゅん）

お買い得度	
音色	★★★★
アイデア	★★★
持続性	★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

エッガーランド

ハル研究所　2,980円



比較的流行に左右されず、いつの時代にも人気があるパズルゲームだけど、そのなかでもひさびさに楽しめるゲームだ。指先のワザも要求されるが、かといって、マニアほどのワザが必要なわけではない。キャラクターたちもかわいいし、それぞれがユニークな性格をもっていて、バランスもまずまず。MSX版のほうがむずかしく設定されていておもしろい、という意見もあるが、ユーザー層を考えれば、なかなかの完成度といえるんじゃないかな。（評●金指）

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★★

最新ファミコンゲ

ファミリージョッキー

ナムコ　3,900円　©(株)ナムコ

ナムコのファミリーシリーズ第2弾。ファミスタ同様、かなり長く遊べるゲームだ。レース中にアイテムを取って成長していくという設定にはウンザリするが、やはりそれがないと勝てないからしょうがない。馬場コンディションと自分の馬の能力をしっかりつかんでおこう。もうキミは騎手になった気分でレースを組み立てられる。

2人でやってもエキサイトするし、もう数人加えてファミリーゲームで遊ぶのも楽しいぞい。（評●雲香為蔵）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

ポケットザウルス

バンダイ　5,500円

バンダイのオリジナルキャラクター、ハシモトザウルスの冒険ゲームだ。アクションゲームの好きな人なら、単純にのめりこんでしまうことは間違いない。もちろんアクションだけでなく、長く楽しめるように謎解きも十分入っているぞ。そればかりか、ゲーム中に突然クイズを出題されてしまうことも……。これがけっこうバカバカしくておもしろいのだ。遊び心が詰まっていてイヤ味のないゲームといえるだろう。（評●金指）

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★

飛龍の拳

日本GAME　5,500円

久しぶりに熱くなれるゲームに出会った。こんな感動はセガの〝北斗の拳〟以来だ。ストーリーがある。アクションがある。謎解きがある。そして、それらが見事にシンクロして、いままでのゲームにない新しい味わいを出している。

大目玉はハイジャンプ回転キック（飛龍の拳）なんだけど、投げ技もできたり、技の多彩さには目を見はってしまう。しかも技の多さが苦にならない。このゲームシステムはすごいぞ！（評●たけおん）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

ウルトラマン

バンダイ　3,300円

〝内容はどうでもいい、というかどんな変なのでも絶対にやりたい！　理由はそれが、いわゆる「ウルトラマン」だから〟

大半の人がこんな思いでこのゲームを買ったことだろう。このゲームはそういう人たちの気持ちを裏切っている。

ハヤタのときの〝スーパーマリオ〟はゆるそう。しかし、変身のかっこ悪さと変身後の操作性の悪さはなんだ！　格闘戦ができないウルトラマンなんて！　これはマニア用のゲームだ。（評●たけおん）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★
グラフィック	★★★
操作性	★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★

タッチ

東宝　4,900円

漫画、TV、映画でおなじみのアニメのゲーム化。原作とは、まったくかけ離れた、リアルタイムアクションRPG風ゲームに仕上がっている。舞台やストーリー自体は悪くはないと思うのだが、1人プレイの時に3人同時に動かすことや、単調なマップに気力が続かなくて途中で投げてしまいたくなる。おまけにパスワードが長く、3人分おぼえておかないといけない。これは大へんだ。唯一の救いは、キャラクターがカワイらしいところだ。（評●雲香為蔵）

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

魔界島

カプコン　4,980円

〝今までのカプコンのキャラクターが集大成されたゲーム〟という前情報は、ゲームの内容をすべて網羅しているというわけじゃないんだ。

キャラクターの操作は単純で、タルや岩をころがしてぶつけるだけなんだけど、これって意外にめんどう。おまけにマップがやたら広いので、謎解きのことを考えると目がまわりそうだ。メガロムの容量って、こういうことに使うのかなあ？　ま、パスワード（これも長い！）でのんびりどうぞ……。（評●たけおん）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★★
グラフィック	★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★★

NEWS テレホビーニュース

ゲームボケして新学期をすごさないようにしろ！

今月のハマリソフト

キミに夢中さっ！

語り手・たけおん

飛龍の拳(日本GAME)

まず最初にいいたい！　個人差はあるだろうが、この飛龍の拳をケチョンケチョンにけなす人は、ファミコンゲームをそこそこやりこんだ人ならまずいないだろう。

今までのファミコンゲームに求められた要素をほとんど網羅し、さらに既成のゲームにない新しいアイデアが盛りこまれているんだ。こんな感動は100年ぶりだぜ！　今回はこのソフトを本気でヨイショしまくりたおすぞ！

このゲームの目玉は〝道中面〟の後の異種格闘技世界大会なんだ。最初に少林寺で修行して教わったとおり、主人公の龍飛は〝飛龍の拳・心眼の書〟の奥義によって敵の攻撃を予知し、敵の防御のスキを視覚化(◎マーク)してみることができる。操作方法はマニュアルを読んだときの印象よりも、非常にやさしく感じたんだ。しかし後半へ行くと心眼の書では防御しきれなかったり、速攻で倒さなければいけなかったりする場合が生じてくる。でもそのころにはこっちも技を覚えて、◎に関係なくビシビシ攻撃できるようになっている。すごいでしょ！　いろんな技を駆使して〝俺は生まれながらに暗殺者だった〟なーんていいたくなるくらいプロフェッショナルな気分にひたれるもの、導入部の革命的なとっつきやすさにある、といっても華厳の滝ではない。

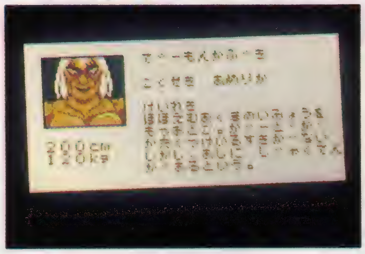
おまけにこのゲームは情報が多い！　でも読みづらい標準フォントで出てくるのでじれったいぞ。途中のストーリー進行はいい。少林寺で修行して、道中では〝龍の牙〟とモンスターとの戦い(なぜこんなやつらと戦うんだ?)が謎を深めていく。そして格闘技世界大会では、大会参加者に混じった敵〝龍の牙〟の正体を白日のもとにさらし、なおかつそれらを倒し、〝奥義の書〟をそろえて完成された完全な飛龍の拳で敵首領フーズフーを倒す！　七色に輝き、奥義がさくれつするファイナルバトルに、キミは何千円も払って買ったかいがあったな……グスン、という感動にうちふるえることだろう。

ほめてばかりだったけど道中編で練りこみが足りないなど、少し問題点はある。しかし全体の印象は、時間をかけて努力のすえに完成したヘタウマ風の絵ってかんじ。なにしろ好感の持てる作りだ。たぶん何回もマイナーチェンジしたんじゃないかな？

BEEPではこういった作品は、どんどんバックアップしていくから、地味でもおもしろいソフトを発見したらどんどん手紙をください。

このゲームにおける、〝少林寺修行編〟の存在イキは大きい

〝龍の牙〟の刺客。最初はこいつでハマるだろう。〝いあみふ〟



プロレスラーはプロレスラーのセブンイレブン、スープレックス！

拳法物のくせに、こんなバケモノも出てくる。謎は深まる!?

Soft Jungle

TELEHOBBY

出る順ソフト表

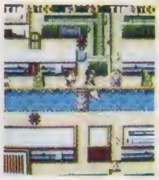
発売月日		ソフト名	対応機種	メーカー名	定価(予価)
4月	10日	レリクス暗黒要塞	FCD	ボーステック	4,200円
		グリーンベレー	FCD	コナミ	2,980円
	12日	スケバン刑事II	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,000円
	15日	魔界島	FC	カプコン	4,980円
	17日	北斗の拳2	FC	東映動画	5,300円
		風雲少林寺	FCD	ジャレコ	3,200円
	18日	アルゴスの戦士	FC	テクモ	4,980円
	21日	熱血硬派くにおくん	FC	テクノスジャパン	5,300円
	24日	愛戦士ニコル	FCD	コナミ	2,980円
		ファミリージョッキー	FC	ナムコ	3,900円
		聖剣サイコカリバー	FCD	イマジニア	4,900円
		ハオくんの不思議な旅	FCD	DOG	3,400円
	25日	キン肉マン2	FCD	バンダイ	3,300円
	28日	ゴルフUSコース	FCD	任天堂	3,500円
	下旬	ロッキー	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,500円
		グレートバスケットボール	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,000円
		エンデューロレーサー	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,500円
		所さんのまもるもせめるも	FC	EPICソニー	4,900円
		スペランカーII勇者への挑戦	FC	アイレム販売	5,300円
		リフレクトワールド	FCD	イーストキューブ	3,200円
		うっでいぽこ	FC	デービーソフト	5,500円
5月	10日	アテナ	FC	SNK	5,500円
	25日	ダイナマイトボウル	FC	東芝EMI	4,900円
	上旬	ザ・プロ野球	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,000円
		グレートフットボール	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,000円
		プロゴルファー猿	FCD	バンダイ	3,300円
		妖怪倶楽部	FC	ジャレコ	4,900円
	中旬	セクションZ	FCD	カプコン	2,980円
		勇士の紋章ディープダンジョンII	FCD	DOG	3,400円
	下旬	ヘラクレスの栄光	FC	データイースト	5,300円
		妖怪屋敷	FCD	アイレム販売	未定
		オホーツクに消ゆ	FC	アスキー	未定
	予定	ブービーキッズ	FC	日本物産	4,900円
		水戸黄門	FC	サン電子	未定
6月	上旬	磁界少年メット・マグ	FCD	DOG	未定
	中旬	ジャンボウ	FC	ケイ・アミューズメントリース	未定
		ドクターカオス	FCD	ポニー	未定
	下旬	チェスターフィールド	FC	ビック東海	未定
	予定	タイタニックミステリー(仮称)	FCD	学習研究社	未定
		怪傑ヤンチャ丸	FC	アイレム販売	未定
		エアーフォートレス(仮称)	FCD	ハル研究所	2,980円
		ナゾラーランド2	FCD	サン電子	未定
		上海	FCD	サン電子	未定
		アストロナイト	FC	タイトー	未定
		ザナドゥ	FC	ハドソン	未定
		ファンタジーゾーン	FC	ポニー	未定
7月	予定	奇々怪界	FCD	タイトー	未定
8月	予定	ウルティマ	FC	ポニー	未定
未定		コロニスリフト	セガ全	セガ・エンタープライゼス	未定
		ファミリーボクシング	FC	ナムコ	未定
		ドラゴンスレイヤー	FC	ナムコ	未定
		スターウォーズ	FC	ナムコ	未定
		とびだせレーシング	FCD	DOG	未定
		聖剣伝説	FCD	DOG	未定

今月の新作

ブービーキッズ

日本物産　5月発売予定　4、900円

2人で協力して敵を埋めろ。パラレルワールドを脱出するため、キッドは孤独な戦いを始める。ビデオゲームのほうがちょっと先に出ちゃうようだが、ファミコンでももうすぐ発売だ。武器がなく、攻撃や防御がシンプルなだけに、かえって奥が深いかもしれない。なお画面写真は業務用のものです。



▲▼ファミコン版は業務用とかなり違った構成になりそうだ。

アテナ

SNK　5月10日発売　5、500円

DISKから1メガROMに変更され、発売もちょっと延びていたアテナがもうすぐキミの手に！　30種類ものアイテムを使いこなし、8つの幻想世界を打ち破り、魔王ダンテを倒せ。根強いファンを持つ、美少女アクションゲーム。ロールプレイング色も濃くなっているようだぞ。

▲◀マップも変わり、新キャラも登場するファミコン版に期待。

テレホビーゲームTOPチャート

TELEHOBBY GAME TOP CHART

★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●キタムラカメラ（高知・堺町）

集計期間は昭和62年2月1日から2月28日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名・メーカー・定価
1	1	ドラゴンクエストII エニックス 5,500円
2	—	ゴルフ・ジャパンコース 任天堂 3,500円
3	5	プロ野球ファミリースタジアム ナムコ 3,900円
4	—	新人類 リコーエレメックス 4,900円
5	2	リンクの冒険 任天堂 2,600円
6	7	ドラえもん ハドソン 5,500円
7	8	アルカノイド タイトー 5,400円
8	4	ウルトラマン バンダイ 3,300円
9	—	ザ・ブラックバス ホット・ビィ 5,300円
10	12	飛龍の拳 日本GAME 5,300円

4 新人類

▲どこが新人類なのか？　でも長州力には笑わせてもらった。

2 ゴルフ・ジャパンコース

▲意外だ！　トーナメントもうまくいくことだろう。

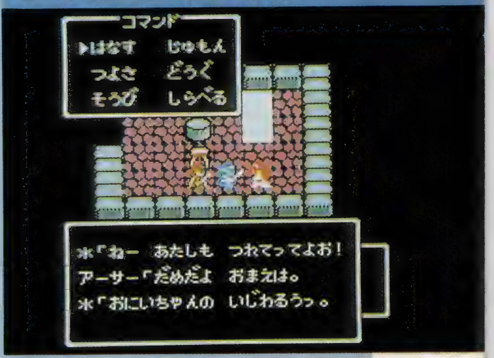
5 リンクの冒険

▲ゼルダ伝説に終止符をうつべくリンクは立ちあがった。

3 プロ野球ファミリースタジアム

▲じつにしぶとい。今年度版のデータでもう一度お願いしたい。

1 ドラゴンクエストII



▲最近のゲームではめずらしく、2ヵ月連続のTOPだ。

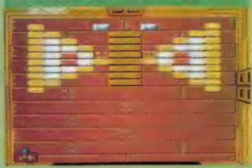
セガ

ランク	前月ランク	ゲーム名・対応機種・定価
1	2	スペースハリアー マークIII 5,500円
2	—	ウッディポップ マークIII 5,500円
3	3	アレックスキッドのミラクルワールド マークIII 5,000円
4	1	ダブルターゲット マークIII 5,000円
5	5	ハイスクール奇面組 マークIII 5,000円
6	8	アストロウォリアー マークIII 5,000円
7	7	阿修羅 マークIII 5,000円
8	—	ホーム麻雀 全機種 4,800円
9	15	北斗の拳 マークIII 5,000円
10	4	グレートゴルフ マークIII 5,000円

4 ダブルターゲット

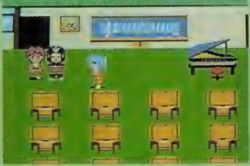
▲えー4位なのー。マリちゃんわかんない。

2 ウッディポップ



▲専用コントローラーが、使いやすいんだな。

5 ハイスクール奇面組



▲アニメものの強さを見せつけられる思いだねん。

3 アレックスキッドのミラクルワールド

▲なかなかしぶといアレクは、今月も大活躍。

1 スペースハリアー

▲これだけのできの良さなら、納豆食う!?

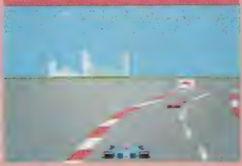
スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名・定価
1	2	ドラゴン大秘境 5,200円
2	4	ポールポジションII 5,200円
3	6	乱闘プロレス 4,800円
4	3	マッピー 4,800円
5	5	スカイキッド 5,200円

3 乱闘プロレス

▲返り咲き！　味わい深いスポーツゲームだね。

2 ポールポジションII



▲今月もナムコからの移植作があばれまくってるぞ。

1 ドラゴン大秘境

▲究極のスパカセソフト。人気の秘密は？

Beep 読者プレゼント

①スケバン刑事II　5名

対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,000円　〈P62参照〉
●南野陽子ちゃん主演の人気ドラマがゲームに！　正義のヨーヨーで敵をKOだ。

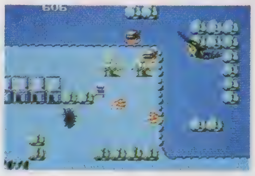
②ロッキー　5名

対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,000円　〈P58参照〉
●本格ボクシングゲーム。キミもアメリカンドリームを実現してみないか？

③さんまの名探偵　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：ナムコ ©㈱ナムコ
定　　価：4,900円　〈P107参照〉
●関西の芸人さんが勢ぞろい。文珍殺人事件の犯人をさんまとともに挙げろ！

④魔界島　3名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：カプコン
定　　価：4,980円　〈P118参照〉
●キャプテンビアドの宝をめぐりモモタルーとひげ丸軍団の戦いは始まる。

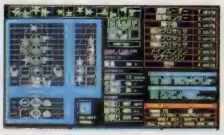
⑤ファミリージョッキー　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：ナムコ ©㈱ナムコ
定　　価：3,900円　〈P14参照〉
●自分の馬の能力をアップさせ、重賞レースを制覇しろ。一家に1本どうぞ。

⑥大戦略IIメモ+シャーペン　5名

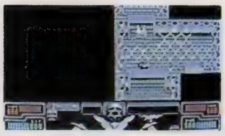
提　　供：システムソフト
●大戦略IIを攻略するために、ぜひほしいメモとペンのセット。より楽しめることうけあい！

⑦地球防衛軍　5名



対応機種：PC-98シリーズ　5D
提　　供：アート・ディンク
定　　価：9,500円　〈P101参照〉
●侵略者を迎撃するため、地球防衛軍総司令のキミは最前線を土星に置いた……。

⑧デス・フォース　5名



対応機種：FM-77AV　3.5D
提　　供：リバーヒルソフト
定　　価：7,800円　〈P148参照〉
●AVならではの美しいグラフィック画面。多彩な攻撃を展開しよう。

⑨さんまの名探偵 テレフォンカード　10名

提　　供：ナムコ
●ソフトを買ってアンケートに答えれば、計4000名に！

⑩火の鳥　2名

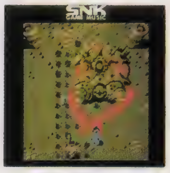
対応機種：MSX2
提　　供：コナミ
定　　価：5,800円　〈P151参照〉
●改心した仏師の我王は、なぜかバケモノどもを相手に戦いまくるのだ。

⑪アップル・ゲーム ソフト　各1名

SARGON III
KING'S QUEST
SUMMER GAMES
ballblazer
SPELLER
IMPOSSIBLE MISSION
BRUCE LEE

対応機種：アップルIIシリーズ
●たかがアップル。されどアップル。アップルゲームの秀作が勢ぞろい。

⑫SNK・ゲーム ミュージック　5名



提　供：SNK　定　価：2,200円
●曲数は少ないが、そこにSNKのすべてがつまってるといっても華厳の滝ではない。by たけおん

⑬サイコソルジャー・ステッカー　10名

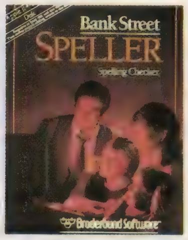
提　　供：SNK
●SNK最新ビデオゲームのサイコソルジャー。かわいらしいステッカーをあ・げ・る。

⑭さんまの名探偵 ポスター　15名

提　　供：ナムコ
●さんまファンでなくても欲しくなるポスター。関西芸人がいっぱい

⑮ファミリージョッキー ポスター　15名

提　　供：ナムコ
●パッケージにも使われるイラストをポスターにしてしまった。



応募要項

★このプレゼントページの応募は136ページのとじこみはがき「愛読者カード」を使ってください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ//（パソコンソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
★締切　昭和62年5月8日必着
★発表　本誌7月号（6月8日発売）誌上

irem
アイレムのファミリーコンピュータ™用ゲーム・カートリッジ
スゴイ、アドベンチャーゲームが、いよいよ登場する。なんたって、主人公を3人から選べる。こんなの、いままでなかった。しかも3人の主人公のパワーがちがうから、それぞれちがったゲーム展開ができるのだ。1カセットで、3カセット分の楽しさ。「探険家」「聖職者」「エスパー」の3人を、その日の気分で選びだし、大冒険に出かけよう。
きみが、3人になる。
アクション&シンキングアドベンチャーゲーム
近日新発売
スペランカーII
勇者への挑戦™
ゆうじゃへのちょうせん
舞台は、「地上の森」「地下洞窟」「遺跡」でできている。この中を冒険して障害物を越え、敵を倒せ。そして、妖精たちを救い出せ。
クイズに答えて、ステキなプレゼントをもらおう。
○の中に、ピッタリの文字を入れてください。
クイズ アイレムから近日新発売するファミコンカセット名はスペランカーII ○者への挑戦
★A賞/アイレム次回ソフト……100名様
★B賞/ブック型ファミコンカセットケース200名様
★C賞/2.5mバルーンロケット1,000名様
■応募要項/官製ハガキに住所・電話番号・氏名・年齢学年とクイズの答えを明記の上、下記あて先へお送りください。■あて先/〒561 豊中南郵便局私書箱第40号 D.M.S「勇者への挑戦」プレゼント係 ■メ切/5月23日(消印有効) ■発表/厳正な抽選の上、当選者には、当選通知状又は商品発送をもって発表に換えさせていただきます。
IF 06 ファミリーコンピュータ™ irem
デラックス説明書付
スペランカーII 勇者への挑戦
ゆうじゃへのちょうせん
スペランカーII
勇者への挑戦 IF-06 希望小売価格 5,300円
● 全国の百貨店・玩具店でお求めください。
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください
ファミリーコンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。
© 1987 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

SONY

SEGAの超人気ゲームを究極のビデオ体験!!

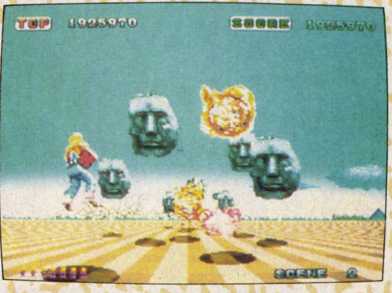
ビデオカセット特別価格 ¥3,500

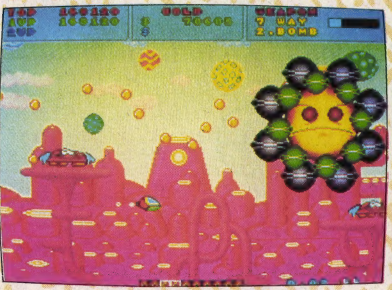
4月22日3タイトル一挙発売。

"見るだけでウマクなる"モデル・シミュレーションをビデオ化!!

ゲームセンターの映像と音が、自分のビデオから出てくる。
これは、ウレシイ。見てるだけで名人気分。
ゲーム基盤から直接ビデオ信号に
変換されたスリル満点の映像を
見るうちに、攻略のコツが読めてくる。
オモシロクてタメ(?)になる
Digitalアニメーションの登場だ。

※このビデオでゲームをすることはできません。





アウトラン

ロードレース体感ゲーム決定版"アウトラン"の世界を凝縮。ゴキゲンなBGM3曲にのって、リアリティあふれるコースへまっしぐら!

解説書:ゲーム攻略ヒント、ロードマップ入り　〈カラー/ステレオ/20分〉
ビデオカセット:Beta hi-fi35QS5010、VHS hi-fi35ZS5010　各¥3,500
8 8mmビデオ:35HS5010　¥3,500
ビデオディスク:〈光学式〉50LS5010　¥5,000 digital sound CAV-1面チャプター有

スペースハリアー

コンピューターのつくり出す三次元世界に躍動する魔生物と異次元ハリアーとの壮絶な戦い。最終ステージの謎が、今ここに解き明かされた。

解説書:ゲーム攻略ヒント入り　〈カラー/ステレオ/20分〉
ビデオカセット:Beta hi-fi35QS5009、VHS hi-fi35ZS5009　各¥3,500
8 8mmビデオ:35HS5009　¥3,500
ビデオディスク:〈光学式〉50LS5009　¥5,000 digital sound CAV-1面チャプター有

ファンタジーゾーン

遥か宇宙の彼方にあるというファンタジーゾーンへ。オパオパの夢と希望のシューティングゲーム。遭遇するキャラクターにワクワク、ドキドキ!

解説書:ゲーム攻略ヒント入り　〈カラー/モノラル/19分〉
ビデオカセット:Beta hi-fi35QS5011、VHS hi-fi35ZS5011　各¥3,500
8 8mmビデオ:35HS5011　¥3,500
ビデオディスク:〈光学式〉50LS5011　¥5,000 digital sound CAV-1面チャプター有

SEGAスペシャル

ビデオカセット ¥10,000

スペースハリアー(20分)+アウトラン(20分)+ファンタジーゾーン(19分)をまとめて収録。
〈カラー/ステレオ※/59分〉　※「ファンタジーゾーン」はモノラル　ビデオカセット:Beta hi-fi 00QS5012、VHS hi-fi 00ZS5012　各¥10,000

電話でお申し込みの方に!
いずれのコースでも
特製テレフォンカードをプレゼント!

電話でお申し込みいただけます。

▼お取り扱い商品

A コース スペースハリアー+アウトラン+ファンタジーゾーン
ビデオカセット:β、VHSまたは8㎜　3本セット¥10,500

B コース スペースハリアー+アウトラン+ファンタジーゾーン
ビデオディスク:〈光学式〉3枚セット¥15,000

C コース SEGAスペシャル
ビデオカセット:βまたはVHS　¥10,000

※価格は送料込みです。
■返品について:お届けした商品が、不良品または配送上での破損以外は交換・返品できません。

☎03(356)5237
〈受注時間〉毎週月〜土　A.M.9:30〜12:00　P.M.13:00〜17:00

株式会社ニシムラ企画
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-21-7 第5瑞穂ビル9F

Sony Video Software International

●お求めは、最寄りの全国有名レコード店、ビデオソフト専門店、またはソニー商品販売店でどうぞ。
●お問い合せ、カタログ請求は、下記までどうぞ。
〒162 東京都新宿区市ヶ谷砂土原町2-4-1 KSビル3F ソニービデオソフトウェアインターナショナル第2事業部 B係 ☎03(266)5834

おことわり:掲載のビデオソフトは、制作・著作者の許可なく複製・上映・レンタル等を行なうことは禁じられていますので、私的再生のみにご使用ください。

コナミック・ゲーム・フリークス

恋のホットロック、ウェック・ル・マン24、沙羅曼蛇

コナミ矩形波クラブ、レコードデビュー！

コナミ・ゲーム・ミュージック第3弾の登場だ。超人気「沙羅曼蛇」「ウェック・ル・マン24」に最新「特殊部隊ジャッカル」「恋のホットロック」のオリジナル全ステージBGMに加え、コナミ音楽チーム＝"コナミ矩形波クラブ"が作曲、編曲、演奏した「謎の壁」「火の鳥」「悪魔城ドラキュラ」のアレンジ・バージョン、ゲーム・ミュージック・バンド"EXPO"が編曲、演奏した「もえろツインビー」アレンジ・バージョンと盛りだくさんの内容だよ。音楽シーンに侵略を開始したゲーム・ミュージック・プロジェクト、君もこのレコードのハイ・クオリティを直接たしかめてほしい。

収録曲：恋のホットロック／謎の壁アレンジ・バージョン／火の鳥／もえろツインビー・アレンジ・バージョン／沙羅曼蛇／悪魔城ドラキュラ・アレンジ・バージョン／WECル・マン24／特殊部隊ジャッカル LP：ALR-22911 ¥2,200 CT：ALC-22911 ¥2,200 CD：28XA-135 ¥2,800 好評発売中。

CDだけ2曲多い!!

ゲーセンで朝、流れている「コナミ・モーニング・ミュージック」とコナミのMSXソフトのゲーム・ミュージック・メドレー（魔城伝説〜キングコング2〜夢大陸アドベンチャー）がCDだけにはいっているぞ。

G.M.O. RECORDS

「ゲーム・ミュージック・カタログ」ができました。

「ゲーム・ミュージック・カタログ」ご希望の方は左記の方法でお申し込み下さい。●お申し込みは封筒でお願いします。●あなたの住所・氏名はハッキリとお書き下さい。●送料として切手60円分をかならず同封して下さい。

送り先：〒108東京都港区芝浦3-5-39
アルファレコード株式会社 販売促進課
ゲーム・ミュージック・カタログ係

※発送はお申し込みから2週間ぐらいかかる事がありますのでご容赦下さい

G・M・Oアソシエイツからのお知らせ。

いよいよメンバーズカードの発行も始まり、会報名も「PSG」と決定しました。会費は年間5,000円、半年3,000円（入会金含む）。くわしい事は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、左記の住所までお送り下さい。

G・M・Oアソシエイツスタッフ一同

〒210神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方
G・M・Oアソシエイツ

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

© 1987 SNK ELECTRONICS CORP.
ATHENA
1M(メガ)ロム使用
任天堂 ファミリー コンピュータ™
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
〈ご注意〉
違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。
いよいよ会えるネ
お帰りアテナ!!
R・P・G(ロール プレイング ゲーム)要素満載し、発売まぢか
もうきみは待ちきれない!!
5月下旬発売
価格5,500円
おまけ付
オリジナル・ミュージックテープ
ゲームを楽しんだ後は、ファミコンアテナにもれなく付いて来るオリジナル・ミュージックテープで素敵なアテナゲームミュージックが楽しめちゃう。その上今大評判、アテナII(サイコ・ソルジャー)のテーマ曲・エンディング曲がラストまで聞けちゃうんだからもうきみは大満足…!! それともう一つ、今SNKのテレホンサービスで清水香織ちゃんの声が聞けるんだよ。さっそくかけてみてごらん!
清水香織
サイコ・ソルジャーを唄う元気っ子清水香織ちゃん。この曲がラストまで聞けるのはファミコンアテナのミュージックテープだけだよ。
SNKテレホンサービス 大阪:06-338-2570・東京:03-865-4791
SNK SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉1-3-4 青木ビル 2F

Beep 1987 5 MAY
昭和62年5月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻5号通巻31号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行所 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
4095 編集03・265・6808
定価360円

雑誌 17659-5 ISSN0910-7681 Printed in Japan